1995 Ft 2010. 09.

TELJES JÁTÉK A DVD-N: **DARK SECTOR** 2009-es akciójáték magyar nyelven

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU

LEHET EZT MÉG FOKOZNI?

DRAGON AGE II

Mass Effect lesz a Dragon Age-ből? Egyetlen főhős, újszerű történetmesélés, még hosszabb történet, butított dialógusrendszer...

10 ÉV UTÁN...

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

Készül a 3. rész, de a régi nagy fejlesztők nélkül
Így is a valaha volt legjobb Deus Ex lehet

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY™

6 oldalas teszt + 4 oldalon a legjobb multiplayer tippek&trükkök
Melyik stratégia működik és melyik nem? – részletesen bemutatjuk

TOVÁBBI CIKKEINK:

»PORTAL 2
»FIFA 11 VS. PES 2011
»WOW: CATACLYSM
»MASS EFFECT 2: OVERLORD
»METAL GEAR-TÖRTÉNELEM
»CRACKDOWN 2

AZ ÉV LEGJOBB VÉTELE?

Teszt: nVidia GTX 460. Egy verhetetlen videokártya kifejezetten játékosok részére

MEGJELENT!
DVD
Friss 9 GB
A LEGÚJABB DRIVEREK, HASZNOS PROGRAMOK, A HÓNAP JÁTÉKAI, EXKLUZÍV CSOMAGOK...
WLAN: végre a teljes 300 Mbit
Az antennatrükkel és a CHIP eszközeivel - mindenhol működik! ► 46
CHIP
GO DIGITAL!
iPad & tsai
Minden új eszköz összehasonlítása ► 68
2010/08 _ CHIPONLINE.HU
Exkluzív!
iWindux 1.0
Az első 3 az 1-ben operációs rendszer: megnyerő külső, zseniális funkciók, teljes komfort
Exkluzív: 3 in 1 Windows
A három világ legjobbjai: zseniális Apple funkciók és erőteljes Linux szolgáltatások – most Windows alatt ► 24
PARAGON SYSTEM UPGRADE UTILITIES
Egészen egyszerű: váltson Windows 7-re
Tegye okossá Ön is a merevlemezét! ► 54
Önálló S.M.AR.T.-elemzés, hibajavítás, adatmentés
A világ legveszélyesebb szoftverei
A CHIP most bemutatja: a rendszergyilkosok feketelistáját + védelem a DVD mellékleten ► 34
Törölve? Ugyan! ► 38
Fotók és SMS-ek: a biztos eltávolítás egyetlen útja
File Washer
További teljes változatok a DVD-n
1995 Ft, előfizetéssel 1395 Ft
XXII. évfolyam, 8. szám, 2010. augusztus
Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
KERESSE az újságárusoknál!

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő: Harangozó Csongor csharangozo@motorpresse.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Kolbert András (Miguel) miguel@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Lapdesign és tördelés: Szalontai Attila (szati) aszalontai@motorpresse.hu
Borító: Británszky János (britt) jbritanszky@motorpresse.hu
Korrektor: Papp Hajni hpapp@motorpresse.hu
Fotó: Gabriel Zalaba (zGabi) gzalaba@gmail.com
PS3 / PSP: Kristian Zalaba (Kryss) kzalaba@gmail.com
Online főszerkesztő: Székelyhidi Ádám (Darths) darths@pcguru.hu

Produkciós vezető: Sebeszta Péter

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600, Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Molnár László lmolnar@motorpresse.hu Tel: 577-2683

Hirdetési igazgató: Székely Iván
Marketing és online divízió igazgató: Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu
Terjesztés: Gajdos Barna, Törő István

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezetők:
Hannes Ludwig, Milan Bohatec

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők. Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Megjelenik havonta (évente 12 szám), egy szám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSES TERJESZTÉS
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel.: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltokban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel.: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel.: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel.: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
1 évre (12 lapszám): 16 740 Ft Fél évre (6 lapszám): 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Infopress Group Hungary Zrt.
Cím: 2600 Vác, Nádas u. 6.
Felelős vezető: Lakatos Imre vezérigazgató

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.
ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok, Gurusok!

Zergek, terranok, protossok! Nem kell tovább várakozni, félre lehet tenni a nosztalgikus élményeket, az első rész újrajátszását viccből (megpróbáltuk, annyira azért már nem jó szórakozás), megérkezett a StarCraft II, a program, amire 12 évet kellett várni, amire (állítólag) 100 millió dollárt költött a Blizzard. Augusztusi számunkban **masszív tíz oldalon foglalkozunk a játékkal**: 6 oldalon a PC Guru mindenre kiterjedő tesztje/értékelése kapott helyet, 4 oldalon pedig a StarCraft2.hu harcedzett veteránjainak tippjeit osztjuk meg veletek. Legyél te is profi a többszereplős küzdelmekben! **Exkluzív multiplayer útmutatónkból kiderül**, hogy mire kell figyelnetek bármelyik fajt is válasszátok, bármelyik faj is kerüljön az utatokba. A StarCraft II mellett jelen számunk **másik főszereplője** a Dragon Age 2. Igaz itt teszttel még nem tudunk szolgálni, de átadjuk nektek mindazokat az infókat, amelyeket az elmúlt egy hónapban szivárogtatott ki a folytatásról a Bioware. Garantáljuk, hogy ez sem kevés és hogy cikkünk után konkrét képet alkothattok majd az új Dragon Age-ről. A játékok mellett **a hardverrovat is szállítja a hónap szenzációját**: részletes tesztet olvashattok az Nvidia GTX 460-as kártyájáról, amely végre egy jól sikerült modell az utóbbi időben gyengélkedő gyártótól. Mivel a kártya **gyorsabb is és olcsóbb is** mint a piacon jelenleg kapható vetélytársai, ezért bátran ragasztottuk rá a „jó vétel" titulust – igazi időtálló hardverről van szó (persze mindannyian tudjuk, hogy manapság mit jelent ez…).

Kövessetek minket a Facebookon, írjatok leveleket Miguelnek, keressetek minket a SC2 szervereken, és olvassátok sokat kedvenc magazinotokat!

A Guru legyen veletek!

Shoebaron

Tartalom

BEMUTATÓ

010 Hírek
016 Dragon Age 2
020 Tron: Evolution
024 Darkspore
026 WoW: Cataclysm béta
030 FIFA Soccer 11 vs PES 2011
034 Portal 2
036 Deus Ex: Human Revolution
040 James Bond 007: Blood Stone

TESZT

044 StarCraft II Wings of Liberty
050 StarCraft II tippek-trükkök
054 Sniper: Ghost Warrior
056 Disciples III
058 ArmA 2 Operation Arrowhead
060 All Points Bulletin
062 Alien Swarm
064 Mass Effect 2: Overlord
065 Monkey Island 2 SE: LeChuck's Revenge
066 Dragon Age DLC-pakk
069 MGS: Peace Walker
072 Crackdown 2
074 BFBC2: Onslaught
075 Almárium

GURU EXTRA

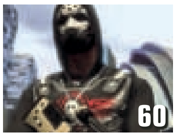
070 Metal Gear Solid történelem
076 Testközelben az Xbox 360 250 GB

HARDVER

084 Hardver hírek
089 Guru ÁlomPC
090 A nyár legütősebb slágere: nVidia Geforce GTX460
092 Hogyan építs HTPC-t
094 Forradalom a fájlmegosztásban?
096 Törölve? Azt csak hiszed?
098 Hardverbemutatók
100 Homok a gépezetben

ROVATOK

079 Nosztalguru
080 Gondolatébresztő
104 Levrov
106 Külvilág



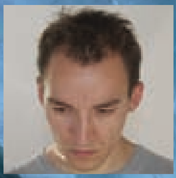
36
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION
Nem ez az első alkalom, hogy szó van róla, de ha megjelenik, másról sem beszélünk majd

16
DRAGON AGE 2
Szinte minden megváltozik: a táj, a főszereplő... és a játék is!

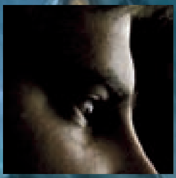
26
WOW: CATACLYSM
Hancut elnyelte a bétateszt forgatagа – kő kövön nem maradt

12 ÉV ÉS SZÁZMILLIÓ DOLLÁR (AMI AZ AKTUÁLIS ÁRFOLYAMON SZÁMOLVA 21 900 000 000 FORINT) – HA HIRTELEN MINDKETTŐ A RENDELKEZÉSEDRE ÁLLNA, MIHEZ KEZDENÉL VELE?

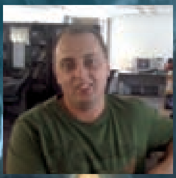
Shoebaron
A Jurassic parkot! Valahol az alföldön vagy egy horvát szigeten beüzemelnénk, épülne mellé egy kisebb reptér, borsos belépőt szednénk és boldogan élnék egy hatalmas zöld rezervátum közepén, mint a park megálmodója.



Bate
Ha lenne 12 évem és száz millám, akkor én azt a génmanipulációba fektetném, és elérném, hogy a tudósok Pókemberré változtassanak. Utána az életem a bűn üldözésének szentelném, mert a nagyobb erő nagyobb felelősséggel is jár.

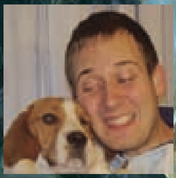


Miguel
Elvégezném a csillagász-szakot valahol (erre kellene a 12 év), aztán vennék magamnak egy országot, ahol leszereltetném az utcai világítást, és végre zavartalanul, fényszennyezéstől mentesen bámulhatnám a csillagokat.

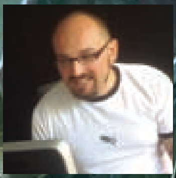


Chris
Semmit. Csinálnék egy kamu vállalkozást, aztán lefölözném egy kis pénzt és vennék magamnak egy megújuló energiát használó farmot messze mindentől, hogy amikor beüt az olajkrízis és az emberiség épp kihalni készül, legyen hol élnem.

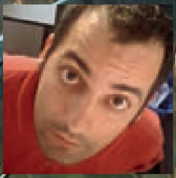
Joc
Felvennék egy szakértőt 1 millióért, aki kitalál helyettem valami okosat. 10 millióért kiadnám a melót alvállalkozóknak, hogy oldják meg, a maradékon pedig vennék magamnak egy szigetet, ahol kipihenhetném a projekt fáradalmait...



JohnBart
Összeszednék egy csapatot, és végre befejezném a Duke Nukem Forevert, ha már Broussardék ugyanennyi idő és pénz mellett képtelenek voltak rá. A technikai háttér lényegtelen, kétévente úgyis lecserélném a motort.



Britt
Kifejlesztenék egy olyan pénzköltési technikát, amivel a legélvezetesebben lehetne 12 év alatt 100 millió dollárt elkölteni. Vagy egy olyan VGA-t, amelyikben cserélhető lenne a GPU, a memória és a hűtés... mint az alaplapokon.



szati
Napi 2 dollárból élők beszervezésével világméretű informatikai bérmunkahálózatot hoznék létre, indiai, afrikai, kínai regionális központokkal. Bármit elvállalnék áron alul, a másik oldalon pedig lenyomnám a helyi napibért 1,5 dollárra.

DVD-TARTALOM

Távoli elérés, és egyéb finomságok

ÍZELÍTŐ

Dark Sector című teljes játékunk mellé nagyon nehéz volt bármit is felpasszírozni DVD-mellékletünkre, ugyanis jókora darabot lehasított a felhasználható területből. Ennek ellenére azért mindent megtettünk, hogy a lehető legváltozatosabb melléklet kerüljön a kezetekbe, ahova például jó néhány érdekes játékdemót sikerült felpakolnunk. Persze PCG Live rovatunkat se szívesen vágtuk volna le a teljes játék miatt, így azoknak jutott a legtöbb hely lemezünkön. Ebben a hónapban négy játékról készítettünk videót, valamint lefeliratoztunk hat mozielőzetest is, amelyeket most is megtalálhattok PCG Live rovatunkban.

LEGO HP: YEAR 1-4

DEMO

A Lego építőkockás játékok hanyatlásával egyre több videojáték érkezik a műfajban, amelyek a mai napig képtelenek voltunk megunni. A sorozat legújabb képviselője a Harry Potter legósított változata, amelyben Harry és barátainak első négy évét izgulhatjuk végig a szokásos humoros körítésben. Azoknak, akik idegenkednek a stílustól, elmondanánk, hogy egy izgalmas akció-logikai játékról van szó, amely egyaránt jelent kihívást gyerekek és felnőttek számára. A DVD-mellékletünkön megtalálható demó telepítése után mindenről ti is megbizonyosodhattok, kipróbálása után pedig nagy eséllyel fogtok benevezni a teljes verzióra is.

Gépigény

Processzor: Intel Pentium 1.8 GHz| Memória: 512MB RAM | Videokártya: 128 MB-os videokártya, nVidia GeForce FX 5700 vagy jobb / ATI Radeon 9600 vagy jobbRadeon X1600 vagy jobb

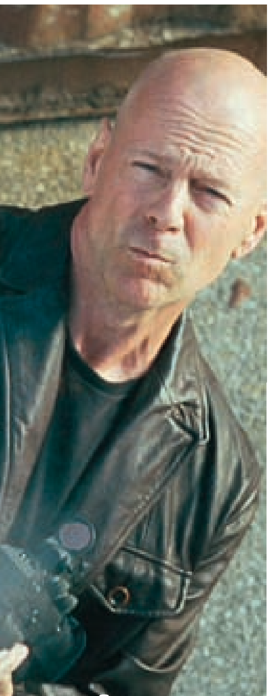
GOVERNOR OF POKER 2

DEMO

A póker manapság egyre népszerűbb szabadidős tevékenységgé válik, ám sokan nemcsak hobbiból űzik ezt a sportot, hanem meg is élnek belőle. Anno a vadnyugaton indult őrület manapság sokkal rendezettebb körülmények között akár az interneten is biztonsággal játszható, ám aki nem akar kockáztatni, vagy nem érzi késznek magát a valódi ellenfelekre, az ebben a játékban csiszolhatja pókertudását. A néhol 3D-s hatásokkal operáló grafika westernhangulatot kölcsönöz a játéknak. Az ellenfelek beszólásai kellemesen törik meg a zsetonok és a lapok hangját, de persze a célról sohasem szabad elfeledkezni. A cél a legjobb öt lap birtokában elnyerni az ellenfél pénzét és az asztaltól utolsóként kell felállnunk ellenfeleink minden pénzével együtt.

Gépigény

Processzor: 1.2 GHz | Memória: 768MB RAM | Videokártya: 32 MB-os, DirectX 8.0 kompatibilis



PCG LIVE

MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK

Nem tudunk túl sokat szépíteni a tényen, miszerint az idei nyár legbrutálisabb szakaszán vagyunk túl, amikor már hálóval is alig sikerült kipróbálható játékot szerezni. Igyekeztünk minden beérkezett anyagból videót is készíteni (sajnos a StarCraft II csak a DVD-leadást követően futott be, így annak a videótesztje a következő számba kerül), aminek eredménye az lett, hogy négy videó várja most a megtekintést PCG Live rovatunkban. Ezen felül mostani számunkra is felkerült a szokásos mennyiségű mozielőzetes, amik mellett jó szokásunkhoz híven most is ott pihennek a feliratfájlok is. Jó szórakozást kívánunk mindehhez, most pedig megyünk vissza starcraftozni.

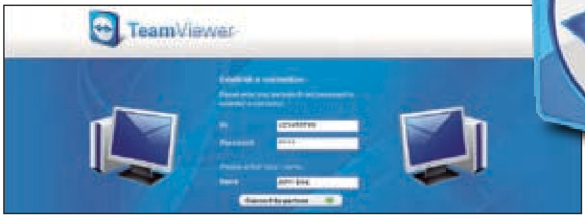
TELJES JÁTÉKUNK: DARK SECTOR

2009-es akciójátékkal kedveskedünk olvasóinknak!
Bővebben a következő 2 oldalon.

TEAMVIEWER 5

TURKÁLÓ

A TeamViewer egy nagyszerű képernyőmegosztó alkalmazás, aminek segítségével könnyedén átvehetjük az irányítást egy másik számítógépen, ahol a felhasználó engedélyt ad rá. Természetesen ilyenkor mindkét gépre fel kell telepíteni a programot, de használata roppant egyszerű, nem kell megijedni tőle. Hogy mire használhatunk egy ilyen programot? Nos, a lehetőségek szinte végtelenek. Fájlokat mozgathatunk a két gép között, prezentációt tarthatunk, technikai támogatást nyújthatunk anélkül, hogy fizikailag a helyszínen kéne lennünk. A programnak létezik web alapú és iPhone változata is, és persze teljesen ingyenes.



CHEATLAND

EXTRA AJÁNLATUNK

Bár mi nem igazán vagyunk rászorulva, azért elmondjuk, hogy DVD-mellékletünkön minden hónapban megtalálható Hevesi János CheatLand nevű programja, amelyben közel 3000 PC-s játékhoz találhattok valamiféle csalást, amik segítségével túljuthattok egy-egy játék nehezebben megoldható részén. Természetesen most sem tudunk garanciát vállalni ezek működésére, és persze nem is nagyon javasoljuk a használatukat, hiszen a játékélményt rombolják ezek a kiskapuk.

SUPER MOTORCROSS

INGYENES JÁTÉK

Egy különleges, 3D-s terepmotoros játékkal ismerkedhet meg az, aki feltelepíti ezt a játékot. A felülnézetes, mégis kicsit oldalról mutatott motorossal különféle nehéz terepeken kell mihamarabb túljutnunk. A tét a továbbjutás, amihez igen jó időket kel futni a pályákon. Az iránybillentyűk használatával tudunk játszani. A jobb-ball a motoros dőlését szabályozza, a fel-le pedig a sebességet. A cél a minél jobb idő elérése, amihez jó szögben kell megérkezni az akadályokhoz. A helyszínek változatossága és az állandó kihívás remekül leköti az embert, úgyhogy aki csak teheti, próbálja ki ezt az ingyenesen játszható szépséget.

Gépigény
Processzor: 600 MHz | Memória: 64 MB | Videokártya: 32 MB DirectX 7.0

ESET KÓD: YU38UV

VÍRUSVÉDELEM

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírusprogramja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot.

TELJES DVD-TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK
Lego Harry Potter: Year 1–4 / Governor of Poker 2 / BeachBlox / Farm Frenzy 3: Madagascar / Lost Lagoon The Trail Of Destiny / Tinseltown Dreams: The 50's

INGYENES JÁTÉKOK
Volleyball Fight / Aquitania / Super Motocross

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Crackdown 2 (Xbox 360) / Lego Harry Potter: Year 1-4 / Singularity / Sniper: Ghost Warrior

MOZIELŐZETESEK
Despicable Me / Harry Potter and the Deathly Hallows / Piranha / Red / The American

VIDEÓK
Bulletstorm / HAWX 2 / Crysis 2 / James Bond 007: Blood Stone / PES 2011

HÁTTÉRKÉPEK
Aion (2db) / Darksiders / DeathSpank / Devil's Third / Driver: San Francisco / NFS: Hot Pursuit / Raving Rabbids: Travel in Time / Tera / LotR: War in the North

JAVÍTÁSOK
Singularity v1.1

TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.5.226 / ImgBurn v2.5.1.0
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.1.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.6.1 / Game Booster v1.5 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.26.0.956 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567

PENGE A SRÁC

Dark Sector

[IRTA TIKA] **Az elmúlt év egyik kellemes apropóját szolgáltatta a Dark Sector, amelyben a Sam Fisher és az Ollókezű Edward összeházasításából kigyúrt főhős csúnya dolgokat művelt a kezével. Például egy durva bumeráng nőtt ki belőle, és ez még csak a kezdet...**

ADATOK

KIADÓ
D3 Publishing
FEJLESZTŐ
Digital Extremes
MŰFAJ
Akció
MEGJELENÉS
2010. 10. 02.
MULTI
LAN 32 fő

GÉPIGÉNY

Processzor: Intel Dual Core 2 Ghz
Memória: 1 GB RAM
Videokártya: Ati X1600 vagy Gef 7600
Merevlemez: 6 GB tárhely

A Digital Extremes neve furcsa módon kevésbé maradt meg a köztudatban, holott az Epic Games-é meg igen, és ugye pont az Unreal sorozat miatt, amit ha hisztitek, ha nem, de ez a két csapat közösen fejlesztett. A Kanadában bejegyzett cég emellett remek flippereket – Epic Pinball, Extreme Pinball – is készített, sőt a Phariah sci-fi FPS, illetve a Bioshock 2 multiplayer kapcsán is illendő megemlékezni róluk. A Dark Sectorral mondhatjuk hosszasan vajúdtak, hisz a 2004-es beharangozóban, ez még egy implantokkal teletűzdelt, lopakodó játékmenetre épülő központi figurát vázolt, aki az űrben munkálkodott volna. Ma már nehéz megmondani, hogy melyik a jobb választás (a cyberpunk rajongók azért elmorzsolhatnak egy-két könnycseppet), mindenesetre a főhős „leszállt" a földre, és egy vírusfertőzés került a fókuszba. A Gears of War mozgáskultúráját megörökölő karakter pedig lenyúlta a Támadás a Krull bolygó ellen című vérgagyi mozi egyetlen izgalmas kellékét, a dobófegyvert, és ezzel debütált először a konzolokon (2008), majd PC-n, és végül landolt itt, szerencsésen a mellékletünkön.

A felütés nagyon egyszerű: valami készül Laszriában. De hol a fenében van az a Laszria? Hát Oroszország környékén lenne, ha létezne, és e kitalált tagállamban épp elszabadult vírusról regél a fáma, no meg a helyi erők által lezárt és szigorúan őrzött területekről, ahová a CIA problémamegoldó embere, egy bizonyos Hayden Tenno érkezik meg. A Sam Fishert idéző karakter külső kameraállásból lát hozzá az információgyűjtéshez, ami lényegében a környék védőruhába bújt állományának megtizedelésében merül ki. Azt már a kezdetekkor láthatjuk, hogy minden környezeti elem fedezékként szolgál, és hogy bármely falfelület vagy láda mögé odavetődhet, bebújhat (a'la Gears of War), majd kihajolva lövöldözhet Hayden. A hagyományos háborús idill azonban nem tart sokáig, a vírusfertőzés hátterében ugyanis az exkolléga Mezner áll, aki mostanra már uralma alatt tartja a környéket, és egy méretes mutánssal toppan be a korai, prológ szakaszban lezajló leszámolásra. Az összecsapás rövid és velős, a mutáns megfertőzi a főhőst, majd egy jól sikerült robbantás szétkergeti a meetinget. Az ügynök jövőbeli kilátásai itt elméletileg véget is érnének, ha egy veleszületett rendellenesség, a congenitalis analgia (létező betegség, a fájdalomérzet teljes hiánya) meg nem óvná a Technocyte vírus mutációjával járó őrült fájdalomtól.

A CIA KOMMANDÓSA EGY VÍRUS UTÁN KUTAT – MINDENKIBE BELENÉZ

A fertőzés Hayden jobb karján terjed, és a történet folyamán egyre furcsább, ugyanakkor egyre élvezetesebb játékelemekkel kecsegtet. Először is egy fémes, kerék méretű bumeráng nő ki a kórral sújtott területről, amely remek dobófegyver, és a nevéből adódóan mindig visszatalál a feladóhoz. Az eszköz felülete ragacsos, ezért a földön heverő tárgyak, fegyverek már messziről „felnyalhatók" és odareptethetők egyenesen a főhős mancsaiba. A mutáció fokozataival a glaive (az eszköz hivatalos megnevezése) más speciális tulajdonságokat is felvesz, mint például a Power Throw, a zárt ajtók lakatjait és az ellenfelek nyakát egy reptetéssel átvágó sebzés (a C billentyűt addig kell nyomva tartani, amíg a célkereszt sárgán meg nem villan), vagy az Aftertouch (dobás után rögtön újra lenyomni a C-t, és nyomva tartani), amely lehetőséget ad a bumeráng dobás közbeni irányítására (így a fedezékek mögé is bekanyarítható a célszerszám). Érdekes a dobópenge viszonya a tűzhöz, jéghez és az elektromossághoz, ugyanis rövid ideig átveszi azok sajátosságait, tehát ha lángoló roncsokat, esetleg szikrázó vezetékeket látnánk a közelben, akkor mindenképp hajítsuk arrafelé, mert sok esetben az lesz a továbbjutás kulcsa. A tűzbe dobott, majd lángot fogó bumeráng felégeti a fertőzéssel lezárt ajtókat, a jeges felületű eloltja az utunkban álló tüzeket, az árammal feltöltött, pedig kapcsolókat működtet. Az említett elemekkel turbósított repülő penge terület-sebzésre is képes, amit a játék terminológiájában energyPulse-nak neveznek. A fertőzés újabb és újabb stációval aztán már

Ahogy az a képeken is látszik, korántsem arról van csak szó, hogy hajigálnunk kell a pengéket – persze ha mégis ezt tesszük, az nagyon látványos tud lenni...

olyan különleges képességek is elérhetőek, mint a golyózápor ellen védő pajzs, vagy a rövid ideig fenntartható láthatatlanság.

BUM, BUM, BUMERÁNG...

Hayden remekül kombinálja a képességeket egymással, például amíg a bumeráng úton van, pisztollyal is kiosztható pár fejes, továbbá ha netán túl közel kerülne valaki, a glaive vágófegyverként sem megvetendő (Space billentyű). Ám attól, hogy a pracli gyémántkeménységű, örök fegyverré forrta ki magát, még a közönséges lőfegyverek nem mennek a süllyesztőbe. Először is a glaive egykezes cucc, tehát a másikba nagyon szépen beleillik az említett pisztoly, másodszor az aknafedelek alá nem véletlenül költöztek be a feketepiac főszereplői, ugyanis a pályákon elszórt pénzből és upgrade-ekből hatásos eszközöket (szokásos pisztoly, sörétes, gépkarabély stb. kínálat) vásárolhatunk össze. Laszria szintén harcban áll a fertőzöttekkel, azaz velünk is, ezért lekódolta a fegyvereit, ergo minden felvett, vagy glaive-vel megszerzett szerszámnak 20 egész másodpercig örülhetünk, aztán ezek szépen felrobbannak, nem kis sebzést okozva, tehát még egy ok, hogy legyen sajátunk. Ami a fegyverek fejlesztését illeti, lehetőleg ne aprózzuk el, koncentráljunk 1-2 darabra, egy időben maximálisan úgyis csak kettő lehet nálunk. Erősen javasolt továbbá az Enferon gázzal töltött lőszer a mutánsok sújtotta területeken...

LEX LUTHOR IS ITT VAN...

A Mezner utáni hajszának számos érdekes pontja van, például Nadja, a „kötelező" női karakter felbukkanása a történetben, amelyeket kellő minőségben prezentálnak a bejátszások. A jól megkonstruált helyszíneket komoly akciókkal összekötő cselekmény pedig rengeteg ellenfelet generál, miközben egy fertőzés sújtotta, lassan hanyatló világ hangulatának tökéletes tolmácsolását láthatjuk, szépen felépített és jól kivitelezett boss-fightokkal megszakítva. Hayden mozgáskultúrája és egész lénye remekül passzol az eseményekhez, és ebből a mili-őből még a GoW-ból lenyúlt „futás közben bólogató kamera" sem tudja kizökkenteni a játékost. A hátulról meglepett vagy legyengített ellenfelek kivégzése (vörös korvonal jelzi, ha elindítható a mozdulatsor), és persze a glaive lassított, Aftertouch-os, darabolós munkássága is kiérdemli a látványos jelzőt. Az éterben felhangzó realisztikus sikolyok amellett tanúskodnak, hogy a katonaság nem szívesen hódol be az aprító-művészetnek, no meg hogy a hangzásvilág is minőségi, és azt is meg kell említeni, hogy Hayden hangját Michael Rosenbaum (Smallville – Lex Luthor), míg Yargoét (Hayden segítője) Jürgen Prochnow kölcsönözte. Úgy vélem a minőségi szórakozás garantált, ráadásul többször is végigjátszható, erős akciógyökerekkel rendelkező produkciót sikerült e hónapban prezentálnunk.

BOSSFIGHT TRÜKKÖK

A méretesebb kihívások leküzdéséhez a fejlesztők mellékelik a megoldást jelentő elemet is, amely például a Kamov helikopter esetében az RPG (addig kell célra tartani, amíg a piros jel összefüggő kör nem lesz), míg a későbbiekben ez mindig a glaivehez köthető töltést (tűz, jég, áram) jelent. A 2. fejezet végén a kolosszusnál a natúr bumeráng, a 4. fejezet páncélozott robotjánál pedig szintén RPG a megoldás, ám a templomban, a visszatérő kolosszust tüzes penge sebzi csak. A nagyméretű lépegetőt árammal kell lebénítani, majd a kezelőt hátul kirángatni a fülkéből. Ne feledjétek, a megoldás mindig a közelben lesz...

TELJESÍTMÉNYTESZT

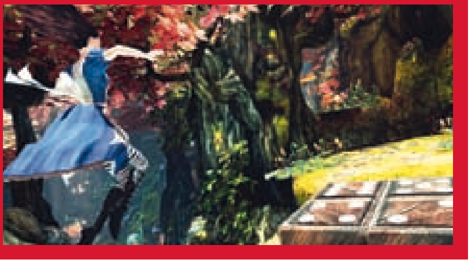
Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	1024x768	1280x1024	1600x1200
AQUA electromax GURU TREND	60 FPS	60 FPS	55 FPS
Memória: 2 GB 1066 MHz DDR2 Kingmax **HDD:** 500 GB WD Caviar Blue **CPU:** AMD Athlon II X2 240 **VGA:** ASUS Radeon EAH5570 1GB DDR3 **Alaplap:** ASUS M4A78L-M LE **Tápegység:** Chieftec-ARENA 400W ATX	1024×768-es felbontás – mivel mást nem lehet állítani a játékban, kénytelenek voltunk a felbontás növelésével terhelni a konfigokat. Tulajdonképpen sikertelenül...	... ugyanis a Dark Sector egy kifejezetten jól optimalizált játék – a manapság átlagosnak számító felbontásokon is vidáman elmuzsikált még a gyengébb gépen is.	A számok ugyan azt mutatták, hogy ebben (a konfiguráció számára amúgy is túl magas) felbontásban esett a teljesítmény, azonban ezt mi nem vettük észre.
AQUA electromax GURU MAX	60 FPS	60 FPS	60 FPS
Memória: 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD:** 1 TB WD Caviar Green 10EARS **CPU:** Intel Core i3 2.93GHz **VGA:** ASUS Radeon EAH5770 CuCore/2DI/1GD5 **Alaplap:** ASUS P7P55D **Tápegység:** Gigabyte Superb 460W	Az Aqua Guru Gamer Max konfiguráció ezen a felbontáson valószínűleg a fenti érték háromszorosát is hozná, ha a Dark Sector nem tiltana le 60 FPS-nél.	Ez a fojtás valószínűleg még a konzolos gyökerek miatt maradt bent, a tévékre optimalizált gépeknek ugyanis nem kell ennél többet kihozni egy játékból.	Valószínűleg még Full HD felbontásban is a fenti számot látnánk, ugyanis a mérőprogram szerint a minimum, a maximum, és az átlag sebesség is 60 FPS volt.

Alice: Madness Returns

kiadó **EA** fejlesztő **SPICEY HORSE GAMES** megjelenés **2011**
platform **PC, PS3, X360**

American McGee-t valaha joggal hívták a játékipar géniuszának, de az elmúlt 5-8 évben inkább csak küzd azért, hogy ne kelljen kacsintgatni, ha ezt a jelzőt használjuk vele kapcsolatban. Tény, az Alice-szel 2000-ben nagyot alkotott, és számos félresikerült próbálkozás után úgy tűnik, hogy a folytatások időszakában végre neki is szöget ütött a fejébe a gondolat: mi lenne, ha a visszatérne a járt útra. Az őrület visszatér – legalábbis az alcím szerint, és a fejlesztők sem állítanak mást, mert a második részben marad az eredeti, meglehetősen sötét tónussal húzott alaphangulat, azonban minden más már a mai igényeknek megfelelően kerül a vásárlók elé. A történet szerint Alice tíz keserű éven keresztül próbálja kiheverni azt, hogy családja odaveszett egy tűzvészben – most, hogy végre kiengedik a sárgaházból, egy pszichiáter segítségével próbálja végleg elűzni az őt kísértő rémálmokat. Csodaország amúgy sem az a lélekemelő környék, azonban a mostani utazás a meghasadt tükör túloldalára, a legkeményebb lelkűeket is megtöri majd. Ahogy a képeken is látszik, megint nem olyan játék készül, amit éjjel és/vagy egyedül fogunk játszani, vagy ha mégis, hát tuti a hideg ráz majd mindannyiunkat, miközben a stílusosan borzasztó főellenfelek ellen küzdünk. Ejnye, American, a Bad Dayek helyett nem lehetett volna rögtön ennek nekifekúdni...?

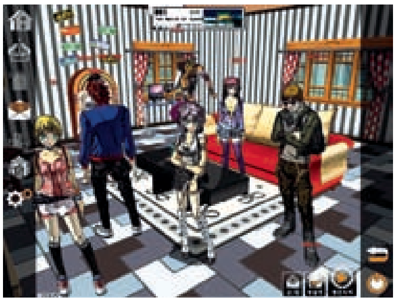


WRC

kiadó **BLACK BEAN** fejlesztő **MILESTONE**
megjelenés **2010. 10. 08** platform **PC, PS3, X360**

Lassan öt éve, hogy nem kaptunk hivatalos WRC, vagyis World Rally Championship játékot, pedig a világ második legnépszerűbb, viszont vitán felül leglátványosabb autóversenye ennél jóval alaposabb feldolgozottságot érdemelne. Szerencsére a Milestone összekapta magát, és az öt év kihagyás után egészen komoly kis listát tettek közzé arról, hogy mi minden lesz a játékban. Alapként kiderült, hogy minden olyan licenc, ami csak a valós versenysorozat közelében van, a készítők tulajdonába került, tehát az autók, a versenyzők, a navigátorok, a pályák az utolsó részletig megfelelnek majd igazi párjuknak (vagy ha nem, hát annak nem jogi akadálya lesz), sőt, a fejlesztők a nagy pontosságú, valós idejű telemetriai adatokat is megkapták. A világbajnokság alkategóriái, vagyis a P-, az S- és a J-WRC mind a rendelkezésünkre állnak majd, és ha hozzávesszük azt az 50 különböző versenykiírást, ami az „Út a WRC-ig" módban vár ránk, akkor máris 14 ország 78 versenypályájáról, vagyis nagyjából 550 km élvezetről beszélünk. A vezetési modellt egyelőre a „realisztikus, de könnyen tanulható" jelzővel írták le, az első videók alapján ezzel nem lesz gond (ellenben a grafika finoman szólva is emlékeztet az előző részben látottakra, márpedig ez öt év távlatából nem túl pozitív). Természetesen lesz „egy halom" netes multiplayer mód is, de hogy valami új, vagy csak a jól megszokott kötelező, egyelőre nem tudni.

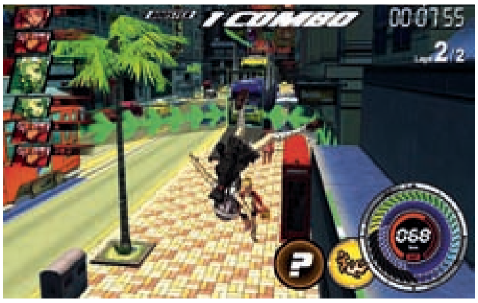
AZ AMERIKAI KORMÁNY DÖNTÉSE SZERINT LEGÁLIS AZ IPHONE-OK JAILBREAKELÉSE, ÉS AZ EDDIG TILTOTT SZOFTVEREK FUTTATÁSA



FREEJACK

kiadó/fejlesztő **GAME BRIDGER ENTERTAINMENT**
megjelenés **2010. NYÁR** platform **PC**

Bár már meg kellett volna jelennie, még csak a zárt bétánál tart a FreeJack egyedfejlődése – ettől függetlenül érdemes rá odafigyelni, mert egy nem mindennapi játék készül egy nem kevésbé ritka felállásban. Talán nem kockáztatok sokat azzal, ha azt mondom, senki nem hallott még a GamerKraft nevű oldalról, amelynek tulajdonosai ingyenes játékok digitális terjesztéséből akarják megszedni magukat.



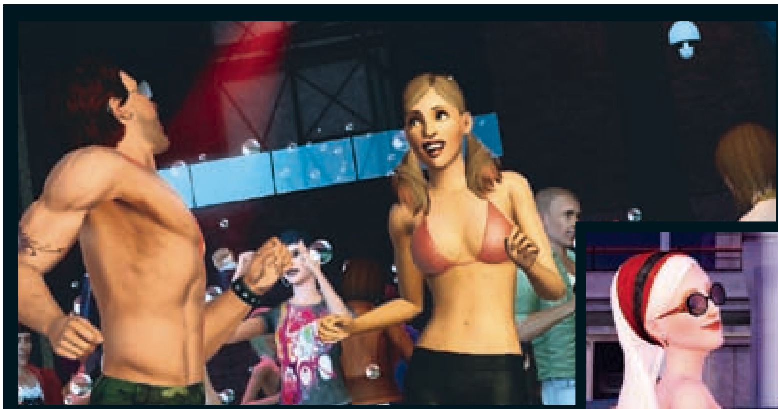
Tulajdonképpen ez nem is fontos, a lényeg, hogy ha valaki odavan a parkourért, és szívesen kipróbál mindent, ami hacsak digitálisan is, de ehhez a sporthoz kapcsolódik, az örülhet, mert egy meglehetősen egyedi grafikai stílussal megáldott versenyjáték van születőben. A meglehetősen élénk színekkel és villogó neonfénnyel operáló nagyvárosi helyszínt az isten is a szabad futás művészeinek teremtette, mert minden van, amin át lehet ugrani, ami alatt el lehet csúszni, vagy bármi egyéb módon, de túl lehet rajta jutni. A különböző mozdulatok végrehajtását a billentyűkombinációk jó ritmusban és sorrendben való lenyomásával biztosíthatjuk, a versenyekért kapott pénzből pedig mindenféle cicomát vásárolhatunk magunknak. Arról nem szól a fáma, hogy mindez miért éri meg az üzemeltetőknek (a mikrotranzakció természetesen most is élő lehetőség), de ne is ezzel törődjünk, inkább irány a gamerkraft.com, hátha a lap megjelenésekor már él a játék!

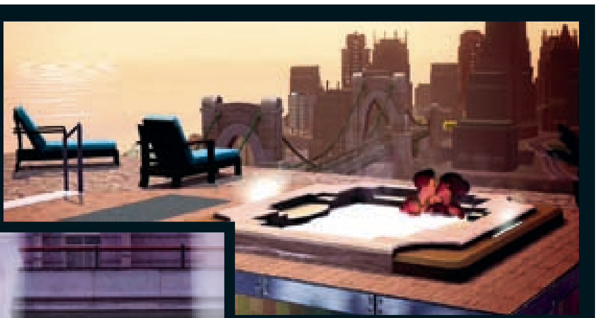
HELYREIGAZÍTÁS

Előző számunkban egy technikai bakinak (és némi figyelmetlenségnek köszönhetően) tévesen került be az ismertető rovatunkba a Pure Football nevű Ubisoft játék. Az értékelésünket továbbra is fenntartjuk, de a cikknél tévesen szerepel a PC megjelölés, hiszen a játék csak konzolokra jelent meg. A tévedésért mindenkitől elnézést kérünk, nem állt szándékunkban megtéveszteni az olvasóinkat, és törekszünk rá, hogy a jövőben ne forduljon elő hasonló eset.

NEM LESZ FIZETŐS MULTI

...legalábbis ha hiszünk az Activision fejeseinek, akik egy a netre került videó hatására kezdték bőszen tagadni, hogy valaha is pénzt akarnának beszedni attól a pár millió embertől, akik például a Modern Warfare 2-ben töltik el a szabadidejüket. A dolog pikantériája, hogy Bobby Kotick, a cég hírhedt vezére korábban egy interjúban már felvetette az ötletet – persze akkor csak elméleti szinten. De, mint tudjuk, a ma ötleteiért holnap kell fizetnünk...



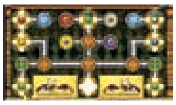


THE SIMS 3 LESZÁLL AZ ÉJ

kiadó/fejlesztő **EA** megjelenés **2010. ŐSZ** platform **PC, MAC**

Amikor először olvastam a címet, azt hittem, hogy valami vámpíros vagy zombis dolog lesz, de szerencsére a fejlesztők eredetibbek annál, minthogy egy Twilight-témájú kiegészítővel rontsanak a világ amúgy is romokban heverő kulturális átlagán. Persze azért a sajtóközlemény szövegezésével megsorozzák az óvatlan olvasó bordáját-veséjét, vagy csak mi bírjuk nehezen az olyan mondatokat, mint hogy „A játékosközösség világosan kifejezte az új kalandokkal és váratlan fordulatokban bővelkedő társas helyzetekkel kapcsolatos igényét"? Persze sosem az a fontos, mit mond a marketinges (vagy – ahogy az előző mondat esetén – a stúdió vezetője, Scott Evans), a lényeg, hogy olyan kiegészítő jön, aminek értelme is van. A simed már eleget dolgozott? Unod, hogy a legjobb buli, mikor magadhoz beszélsz a tükörben? Itt a lehetőség, hogy belevesd magad a belváros éjjeli forgatagába! Bulizz a haverokkal, lökdösd meg tánc közben a melletted álló hírességet, partizz luxuslakások teraszán hajnalig (aztán szenvedj két óra hosszat, hogy újra helyrerántsd a napi rutinból alaposan kiesett szerencsétlent)! Néhány új karrier (bármixer, rockzenész), egy csomó új életcél (pontosat nem tudunk, de tuti nincs közte a „válj olyanná, mint Ozzy Osbourne"), és – dobpergés – csak nem tudták kihagyni: ha eleget kóborolsz a város kevéssé frekventált részein, még az is lehet, hogy vámpírrá válsz. Na, ennyit az eredetiségről...

A VALVE MÁR NEMCSAK A HARDVERÜNKRE KÍVÁNCSI: A TERVEK SZERINT A GÉPEKRE TELEPÍTETT SZOFTVEREKET IS KILISTÁZNÁK



IPHONE-RA FEJLESZT A DR

A több mint húszéves fejlesztői tapasztalatot, és jó pár világsikert maga mögött tudó magyar csapat, a Digital Reality új utat talált magának: kiadóként folytatják az egyik legdinamikusabban fejlődő casual platformon, az iPhone-on. Három játékot jelentettek be: a fenti képen látható, logikára építő Scarabeus: Pearls of the Nile-t, a puzzle és a stratégia keveréséből született Asteroid Minert, és a repülős Liberty Wings-et.

VISSZAVONÁS

Érdekes bejelentést tett a Valve: a cég 12 000 korábban kitiltott Modern Warfare 2 játékost enged vissza a rendszerbe. A magyarázat szerint a beépített csalásfigyelő rendszer a közelmúltban kicsit túl szorgalmas volt, és olyanokat is a kukába hajított, akik még csak hírből sem ismerik a wallhacket, sosem festik meg sárgára az ellenfeleket, sőt, még csak le sem csíterezik soha azokat, akiknek kicsit jobban megy, mint az átlagnak.

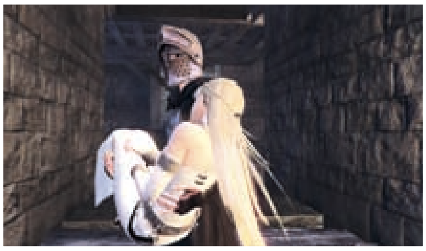
KIHÁTRÁL AZ ONLIVE

Hatalmas meglepetés, hát erre aztán senki nem számított: az OnLive fejlesztői szépen lassan visszatáncolnak. A minap Steve Perlman, a korábban több mint magabiztos vezérigazgató már arról győzködte a játékosokat, hogy legalább arra használják majd a rendszert, hogy a demókat kipróbálják vásárlás előtt. Valljuk be, a rendszer bukásának előrejelzéséhez se jóstehetség, se cloud computing nem kellett…

Vindictus

kiadó **NEXON** fejlesztő **DEVCAT** megjelenés **2010** platform **PC**

Igazából nem vagyunk feltétlen hívei az ingyen játszható MMORPG-knek, azonban az olyan gyöngyszemekről, mint a Vindictus, mindenképpen igyekszünk hírt adni. Az alapfelállás szerint (kardos-páncélos menyecskék és buzogányos kopasz lovagok csépelik az aláváló lények hordáját) még nem feltétlenül nyerő játék különleges zamatát az adja meg, hogy a Source sokat bizonyított motorját használja a fejlesztőcsapat annak érdekében, hogy a nyilatkozatokban „durva bikaviadalként" emlegetett csaták ne csak a videókon fessenek jól. Az eddig látott, elméletileg játékból vett részletek meggyőzőek, a fizika nem csak szitokszó: szinte harapni lehet az egymásnak feszülő hatás-ellenhatás grafikonokat. A programban kiemelt fontosságot kap a csapatmunka, és bár egyelőre csak két kaszt ismert (a kétkezes fegyverekre specializálódott fickó, meg a kardos-pajzsos nő), de a jövőben 6-10 különböző stílusú karakter is lehet (természetesen a választott kaszt külső tulajdonságait meglehetősen széles spektrumon változtathatjuk majd, így nem kell attól félni, hogy több száz ugyanolyan Lann vagy Fiona szaladgál majd). A 2010-es E3-on a legjobb MMO-k közé sorolták a Vindictust, és könnyen lehet, hogy a Source-alap és a havidíjmentesség szép sikert hoz majd neki.



NATURAL SELECTION 2

kiadó/ fejlesztő: **UNKNOWN WORLDS**
megjelenés **2011** platform **PC, MAC, X360**

A Natural Selection második részének befejezéséhez úgy tűnik legalább annyi idő kell, mint az evolúcióhoz, de ha egyszer kijön, akkor mind a tíz ujjunkat megnyaljuk: az FPS és RTS elemeket kombináló multis program ugyanis minden olyat hoz, ami a sikerhez kell. A nyomasztó hangulaton és a remek grafikán túl az sem megvetendő lehetőség, hogy akár sokfogú, vérszomjas űrállat képében is nekiveselkedhetünk a Source-alapú kalandoknak. Aki most rendeli elő a játékot, az lehetőséget kap az alpha-tesztben való részvételre, szóval akit érdekel, annak irány a Steam.

TOP 10

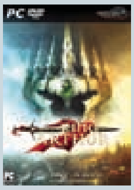
MAGYARORSZÁG 07.12 – 07.18

Ninja Blade

Bár PC-s dobozképet nem sikerült szereznünk, ne ijedjen meg senki, természetesen nem a konzolos lista látható alant.

PCG 10.04 **93%**

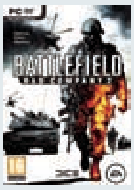
King Arthur



Úgy tűnik, bejött a magyar Neocoregames számítása, és szeretjük a brit lovagok négy évszakra bontott kalandjait.

PCG 10.01 **84%**

Battlefield: Bad Company 2



Nyilván semmi köze hozzánk a sikernek, de azért megnyugtató, hogy nem csak mi tolunk bele heteket ebbe a játékba…

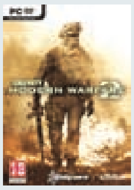
PCG 10.04 **93%**

The Sims 2

Nem értem. Egyszerűen nem fér a fejembe, hogy miért veszi meg valaki a Sims 2-t. Írja már meg az egyik vásárló…

PCG 04.10 **91%**

Call of Duty: Modern Warfare 2



Bár a felröppent pletykák szerint meg vannak számlálva az ingyenes multi napjai, azért még jól fogy az MW 2.

PCG 09.13 **95%**

The Sims 3: Ambitions

Ha valakinek nem sikerül a valós életben álomállást szereznie, a nyári szabi alatt még mindig kiélheti magát a Sims 3-ban…

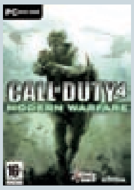
PCG 10.08 **79%**

The Sims 3

… mármint csak akkor, ha kivételesen nem inkább az alapjátékkal ütné el a melegben akadt szabadidőt.

PCG 09.07 **88%**

Call of Duty: Modern Warfare



Épp most olvastunk egy felmérést, hogy amíg az emberek továbbra is veszik a CoD 4-et és 6-ot, a World at War nem fogy.

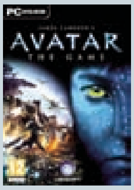
PCG 07.13 **95%**

Counter-Strike: Source

Még jó, hogy fogy a CS:S – épp mostanában jött ki hozzá egy gigászi javítás. Új pályák, új látvány, éljen a csé!

PCG 04.12 **87%**

Avatar



Ahhoz képest, hogy nem is olyan régen még a sikertelenség felett szomorkodott a Ubi, itthon egész jól megy az Avatar.

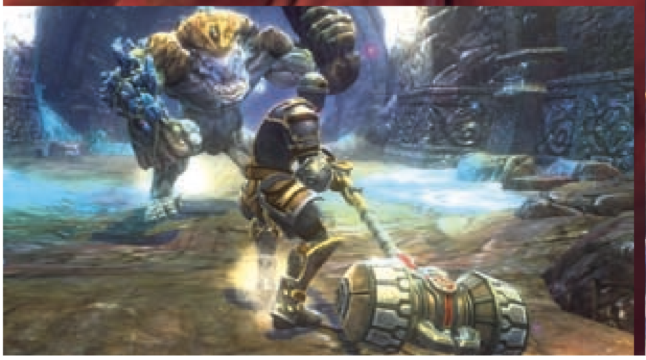
PCG 09.13 **79%**

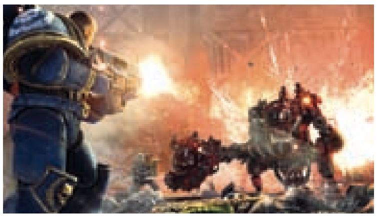
A MASS EFFECT MOST BEJELENTETT KIEGÉSZÍTŐJÉBEN VÉGRE ÖSSZEAKASZKODHATUNK MAGÁVAL A SHADOW BROKERREL IS…

Kingdoms of Amalur Reckoning

kiadó **NEXON** fejlesztő **DEVCAT** megjelenés **2010** platform **PC**

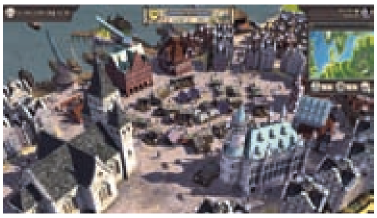
Az eddig csak Project Mercuryként emlegetett játék végre megérett arra, hogy az emberek megtudják, mit is takar valójában – vagyis inkább kiket, mert itt az a fontos. R. A. Salvatore világában kalandozunk majd, Todd McFarlane és Ken Rolston (előbbi elsősorban a Spawn megalkotója, utóbbi pedig a Morrowind és az Oblivion születésénél bábáskodott) segítségével, ugyanis a KoAR nem más, mint egy teljesen nyitott világú, de akcióorientált szerepjáték. Úgy tűnik, hogy az EA az FPS-műfaj után az RPG-k színterén sem fél saját maga konkurenciájává válni, hiszen ha kicsit hátralapoztok, elolvashatjátok a Dragon Age 2-ről írt előzetesünket, ami első blikkre nagyjábanegészében megfelel a Reckoning kínálatának: marcona főhős, pusztakezes harcra alapozó, de erős sztorivonallal megspékelt játékmenet – sőt, ha azt vesszük, hogy a KoAR-ban a hagyományos értelemben vett karaktergenerálás sem lehetetlen, míg ez a DA2-ben kiesik, akkor végképp nagy kérdőjel, hogy milyen üzleti tervezés áll a háttérben. Persze nekünk, játékosoknak az a legkisebb rossz, ha egy kiadó rögtön két, hasonló játékkal áll elő, így ha az egyikkel be is fürdünk, még mindig ott a másik.





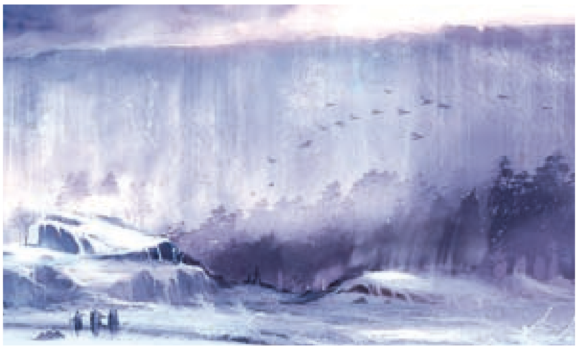
WH40K: SPACE MARINE

Bár az első körben sokak nagy bánatára csak az Xbox 360-as és a PS 3-as bejelentés volt meg, a Relic köszörült egyet az eredeti csorbán: valamikor 2011-ben szeretett masináinkon is átélhetjük a gigászi ütközeteket, amikben a test-test elleni küzdelem legalább akkora szerepet kap majd, mint a távolsági fegyverek. „A PC-s rajongótábor nagyon lelkes és nagyon kitartó, nagyon fontos bázist jelentenek nekünk, így hatalmas öröm, hogy bejelenthetjük a nekik készített változatot" – mondta Jonathan Dowdeswell, a fejlesztők egyik vezetője. A Space Marine vérbeli Warhammer 40 000 játék lesz, a brutális orkok ellen folytatott elkeseredett védekezés minden pillanatát áthatja majd a sorozatért rajongók által jól ismert komor hangulat.



PATRICIAN IV

Jó hír a klasszikus stratégiákért rajongó, hallgatag tömegeknek, hogy a Calypso Media nem hátrál meg a modern kor nyújtotta kihívások láttán sem, és komoly erőfeszítéseket tesz, hogy formába öntse a Patrician-sorozat soron következő epizódjának alapjait. A játékban egy fiatal kereskedő bőrébe bújhatunk majd, akinek a középkorban kell majd virágzó vállalkozást összegrundolnia, ezúttal az eddig kevéssé feldolgozott Északi- és Balti-tengeri övezetben. A Hanza szövetség még csak induló haveri kör lesz a játék kezdetén, de ezek az alapok már mutatják, hogy a hangsúly elsősorban a tengeri kereskedelmen lesz. A kizárólag PC-re megjelenő játék érdemes a figyelemre, bár a szeptember 10-re belőtt megjelenés nem jósol nagy sikert – két héttel később jön a Civilization V...



A GAME OF THRONES GENESIS

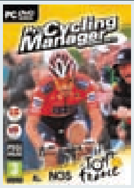
kiadó **FOCUS HOME INTERACTIVE** fejlesztő **CYANIDE** megjelenés **N.A.** platform **PC**

Az eddig leginkább csak a bicajmenedzser-játékairól ismert, francia Cyanide érdekes vállalkozásba kezdett: az itthon sem ismeretlen George R. R. Martin műveire alapozva készítenek valós idejű stratégiát. A nagy ívű csatákra alapozott játékmenet hátterét a családok közti intrikahalom és rivalizálás adja, és hamar kiderül majd, hogy nem feltétlenül a legerősebb hadsereg nyeri meg a háborút. A sajtóközlemény szóhasználatában csak innovatív játékmechanikaként emlegetik azokat a közelebbről meg nem határozott újításokat, amelyek segítségével a gazdaság állapota és a szomszédainkkal ápolt viszony legalább annyira fontos, mint hogy hány tökös íjászt tudunk felsorakoztatni. Persze abban a világban, ahol a családság, a megtévesztés és az átverés olyan mindennapos, ez csak annyira meglepő, mint hogy a templomhoz közel építik a kocsmákat. A feladat persze most is az lesz, hogy békés vagy durva eszközökkel, kémekkel vagy szép szóval, de a miénk legyen az ellenfelek és ellenségek kastélya, aztán hogy ezt ostrommal vagy tárgyalásos úton intézzük, már egyéni gusztus dolga. Az első két kép alapján kifejezetten szép játékra számíthatunk (persze a Cyanide-ot ez nem feltétlenül akadályozza meg abban, hogy egyetlen buggal hazavágják az egészet, mint tették azt két éve a Pro Cycling Managerrel).

TOP 10

HOLLANDIA 07.17 – 07.24

Pro Cycling Manager 2010



Az biztos, hogy ezt az első helyezést csak a legalizált könnyűdrogok magyarázzák meg, józan ember nem vesz ilyet.

PCG XX.XX XX%

The Sims 3: Ambitions

Állítólag az Álomállások holland változatába a coffe shop tulajdonos is bekerült a lehetséges melók közé.

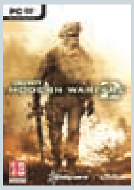
PCG 10.08 78%

The Sims 3

Egy átlagosan tudatmódosult holland a borítón látható összes karaktert képes egyszerre irányítani, és még jól is érzi magát.

PCG 09.07 88%

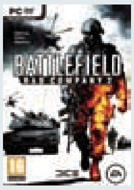
Call of Duty: Modern Warfare 2



Egyes vizsgálatok szerint a túlzott marihuána-fogyasztás akár a reflexek lassulásához is vezethet...

PCG 09.13 95%

Battlefield: Bad Company 2



... de a nagy számban értékesített FPS-ek alapján azt mondjuk, hogy a derék hollandok ugyan lassúak, de próbálkoznak.

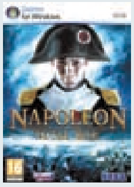
PCG 10.04 93%

The Sims 3: World Adventures

Na, ezt végképp nem értjük: ki a fészkes fene akarna elutazni Hollandiából, főleg virtuálisan? Hihetetlen.

PCG 10.01 84%

Napoleon: Total War



Minden bizonnyal azért veszi meg a sok Oranje a játékot, hogy látványos vereségeket szenvedjen az öreg Napóleonnal

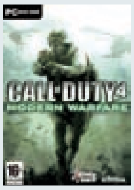
PCG 10.04 93%

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Egy ismerősünk összehaverkodott egy holland WoW-ossal, meghívta magához, de a srác itt is csak játszott...

PCG 09.01 97%

Call of Duty: Modern Warfare



Na, vajon miért ekkora siker a CoD 4? Talán a realisztikus játékmenet miatt? Fenét! Nem látjátok? Zöld a borító!

PCG 07.13 95%

Grand Theft Auto 4

Na, végre egy hely, ahol szabad a füvezés, és ahol elfűrik, ha örömlányokkal „barátkozol". És most nem Amszterdamról van szó.

PCG 09.01 97%

AZT BESZÉLI MÁR...

SOKAK SZERINT LASSUL A KÖZÖSSÉGI OLDALAKRA FEJLESZTETT játékokban rejlő pörgés, ennek ellenére a Disney a későn ébredők minden lendületével csörtetett be a képzeletbeli „social game developer" piacra. A kiszemelt a Big City Life és a Fanglies fejlesztője, a Playdom, az ár pedig a pletykák szerint kereken 500 millió dollár. Fél milliárd, komolyan, itt valakinek nagyon messze gurult a gyógyszere...

KEZDŐDIK A SZOKÁSOS HÍRVERÉS A GTA KÖVETKEZŐ, ÖTÖDIK RÉSZE KÖRÜL. A neten terjedő (meg nem erősített) pletykák szerint könnyen elképzelhető, hogy a patinás sorozat a nyugati partra, egészen pontosan Hollywoodba költözik vissza. Bizony, vissza, hiszen a San Andreas Los Santosában helyet kapott Vinewood kerületben egyszer már láthattuk, hogy is képzeli el a Rockstar a filmes Mekkát.

MÁR ÉPP AZON GONDOLKODTÁL, HOGY MIVEL TÖLTÖD A JÖVŐ NYARAT? A Codemasters segít! Pár napja a cég bejelentette, hogy már javában készül az új Operation Flashpoint, és a Race Driver: GRID következő manifesztációját is hegesztik a szorgos kezek. Részleteket sajnos nem sikerült megtudnunk, de lássuk be, nagy meglepetés azért nem készülhet: az egyikben lőni kell majd, a másikban meg vezetni.

AZ EUROGAMER SZERINT 2011-BEN JELENIK MEG A LEGENDÁS HITMAN-SOROZAT ÖTÖDIK RÉSZE – AZ IO NEM KOMMENTÁLTA A HÍRT

TRAPPED DEAD

kiadó/fejlesztő **HEADUP**
megjelenés **2010. NOV.** platform **PC**

Tegyük fel egy pillanatra, hogy akadnak olyanok, akiknek nem kezd el viszketni a háta az aktuális kötelező kellékek, a zombik hallatán. A Trapped Death a német Headup próbálkozása a témában, szerencsére nem a megszokott „csak menni kell és darabolni" felállásban, hanem egy jóval szimpatikusabb, valós idejű stratégiát is sejtető vonalon indultak el. A fejlesztők leginkább a régmúlt nagyjait, a Commandost és a Desperadost említik, ha a gyökerekről kérdezik őket, és valóban: izometrikus (felülről-oldalról) nézetből mutatott pályákat látunk, ahol a 80-as évek zombifilmjeiből táplálkozó mindennapokat kell túlélnünk a karaktereinkkel (nem véletlen a többes: a haverjainkkal együtt is tehetjük majd mindezt). A történet szerint... eh, kit érdekel, a lényeg, hogy különböző extraképességekkel megáldott fickókkal és nőkkel (a képek tanúsága szerint természetesen bögyös szőkékkel) kell majd túljárnunk az élőhalottak, hát, ha eszén nem is, de mondjuk éhségén. A pletykák szerint akad majd egy bázis, ahol a kalandok során összegyűjtögetett tárgyakból a pillanatnyi helyzetben sokkal használhatóbb felszerelést eszkábálhatunk, de persze lesz pár jóval konvencionálisabb eszköz is, gépkarabélyok és pisztolyok személyében. A négyfős kooperatív multi lehetősége már most biztos, így nagyon remélem, hogy szűk három hét múlva a Gamescomon már alaposabb betekintést is kapunk a játékba.

E.Y.E.

kiadó **N.A.** fejlesztő **STREUMONSTUDIO**
megjelenés **2010** platform **PC**

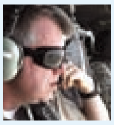
Egy hosszan elhúzódó háború utolsó nagy nekiveselkedésébe kapcsolódhatnak majd be azok, akik belépőt váltanak a francia fejlesztők által csiszolgatott, Source-motoros modra. A srácok több órányi játékidőt és kövér tartalmat ígérnek, például tíz fizikai és biotikus képességet, módosítható fegyvereket és kiberimplantokat, illetve a Ghost in the Shellből és a Szárnyas fejvadászból alapozó világot. A látott képek és videók alapján egy pillantást mindenképp megér majd az E.Y.E.

twitter

Azt csiripelik...

Havi válogatás a játékvilág fontosabb szereplőinek twittjeiből. Érdekességek, információk egyenesen a célszemélyektől. A twittek az esetek többségében angolul olvashatóak, összeállításunkban a fordításokat közöljük.

twitter.com/majornelson



Igen, most jöttem meg a Comic Conról, csak fordulok egyet, és már lépek is le egy újabb utazásra...

Az Xbox 360 főmuftija, Major Nelson nem nagyon unatkozik idén nyáron...

twitter.com/popcap_games

Tudtátok, hogy a valaha elért legmagasabb Bejeweled pontszám amit rögzítettek az 2,147,483,647?

Na, ki áll neki megdönteni a rekordot? Mi nem nagyon vállalnánk be...

twitter.com/pcgurumagazin

Hohohó! Már csak 2 ember és meglesz az 1000 tagunk a Facebookon!

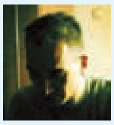
Azóta már túlvagyunk az ezer tagon, gratuláltunk is magunknak.

twitter.com/magyaritasok_hu

Megérkezett az XBOX360-as Wanted: Weapons of Fate magyarítás.

A srácok a magyaritasok.hu portálról mindig szólnak, ha újdonság van.

twitter.com/Bate81



Ennél a mondatnál majdnem feladtam: „Probeozzunk folyamatosan és chrono boostoljuk nexust amíg nem lehet, így megalapozva egy jó ekonomit."

Bate éppen a StarCraft 2 tippek-trükkök cikket szerkeszti...

twitter.com/pcgamer

A hír igaz, valóban lesznek űrcsaták a Star Wars: The Old Republicban.

A PC Gamer is szereti azonnal tájékoztatni az olvasóit a legfrissebb infókról.

twitter.com/EAHungary

Elindult az EA Magyarország hivatalos twittere. Pls RT!

Az Electronic Arts elindította első magyar nyelvű twittercsatornáját is.

BEJELENTETTÉK A SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS UTOLSÓ VILÁGÁT: AZ ULTIMATE UNIVERZUM FEKETE SZIMBIÓTA RUHÁJÁT KAPJUK

[ÍRTA **TERRA**] AZ ELSŐ RÉSZ SIKERE UTÁN MEGLEHETŐSEN ERŐS KANYART VESZ A BIOWARE: VÁLTOZTAT A GRAFIKÁN, A TÖRTÉNETVEZETÉSEN, ÉS A KARAKTEREK SEM MARADNAK ÉRINTETLENÜL. TUDJÁK, HOGY MIT CSINÁLNAK?

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2011. 02. 01.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
50%

STÍLUSMINTA

Dragon Age: Origins
2009 (EA)

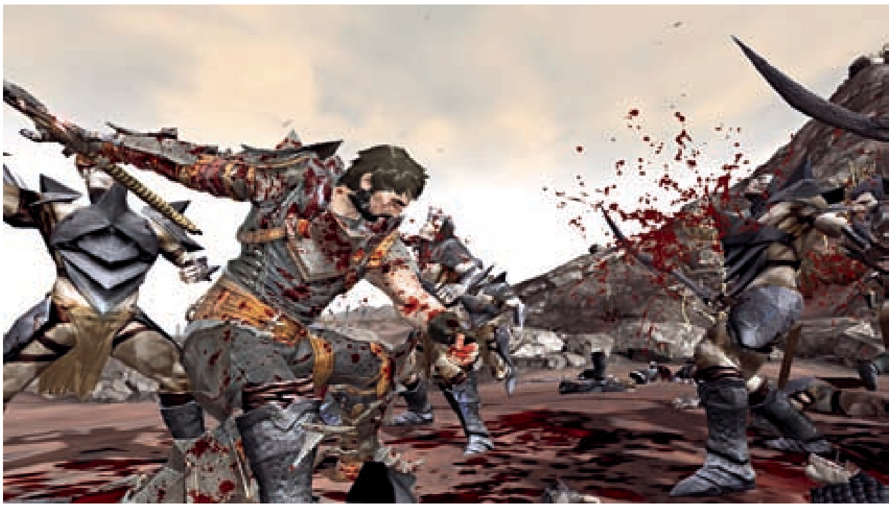
KotOR
2003 (LUCASARTS)

Hosszú napokon, heteken át harcoltál a mélyből előtörő démoni lények seregei ellen. Szövetségeseket gyűjtöttél, törpékkel alkudoztál, várat építettél, mindent elkövettél, hogy csapattársaidat ágynak dönthesd, és persze véres ütközetek százaiban vettél részt. Győztél. Hogy király lettél, avagy nem, hogy túlélted-e a végső csatát, vagy bátran feláldoztad magad országodért, az végül is mindegy. A lényeg az, hogy hősies – avagy éppenséggel önző – cselekedeteidnek köszönhetően Ferelden megmenekült, a háborúnak vége.

UGYANAZ, MÉGIS MÁS

Mivel Ferelden országában a DLC-kalandok igénytelenségét leszámítva már minden rendben van, egy egyszerű folytatás nem kecsegtetett sok lehetőséggel. Persze, klasszikus fantasy-világról van szó, bármikor elő lehet húzni a kalapból egy újabb sárkányt/démont/halálcsillagot, de szerencsére a BioWare-nél nem e mellett döntöttek. Ferelden csak egy ország volt Thedas kontinensén, így a te korábbi kalandod is csak egy szála lehetett a teljes képnek, egy versszaka a teljes harci éneknek. A Dragon Age II éppen ezért egy másik oldalról mutatja be az eseményeket; más vidékre vezet, más hőst állít a középpontba és sokkal hosszabb szakaszát mutatja be a thedasi történelemnek. Bár a fejlesztők több interjúban is vonakodtak elismerni, hogy a DA2 a Mass Effect modern és intenzív designja felé mozdítja el a direkt és bevallottan régies Dragon Age-játékmenetet, az eddigi kiszivárgott információk alapján ez mégiscsak így tűnik. Ebben a legfontosabb komponens talán az, hogy nem mi készíthetünk hőst, mint egy régi papír-és-kocka – vagy Infinity engine-es – szerepjátékban, hanem egy előre megalkotott hősvárományos bőrébe bújhatunk bele. Ő Hawke, a kirkwalli csata kiemelkedő alakja, már a játék elején is a városállamok mindenki által ismert hőse.

Azt te választod meg, hogy nő, avagy férfi, alakíthatsz arcán és haján, te dönthetsz kasztjáról is (marad a harcos, varázsló és a lefordíthatatlan rogue hármasa), de ezúttal nincs szabadon választott eredetsztori, és ami talán sokakat még jobban bosszanthat: mindenképpen emberről van szó, nem alakíthatunk elfet vagy törpét. Minderre azért volt szükség, hogy az írók sokkal konkrétabb képet kapjanak a főhősről, így sokkal inkább köré építhessék a játék monstre eseményzuhatagát. Ahogy a Mass Effect is Shepard kapitányra épül, ahogy ő tartja össze az egész univerzumot, a fejlesztők reményei szerint Hawke ugyanilyen ikonikus figurájává válhat Thedasnak.

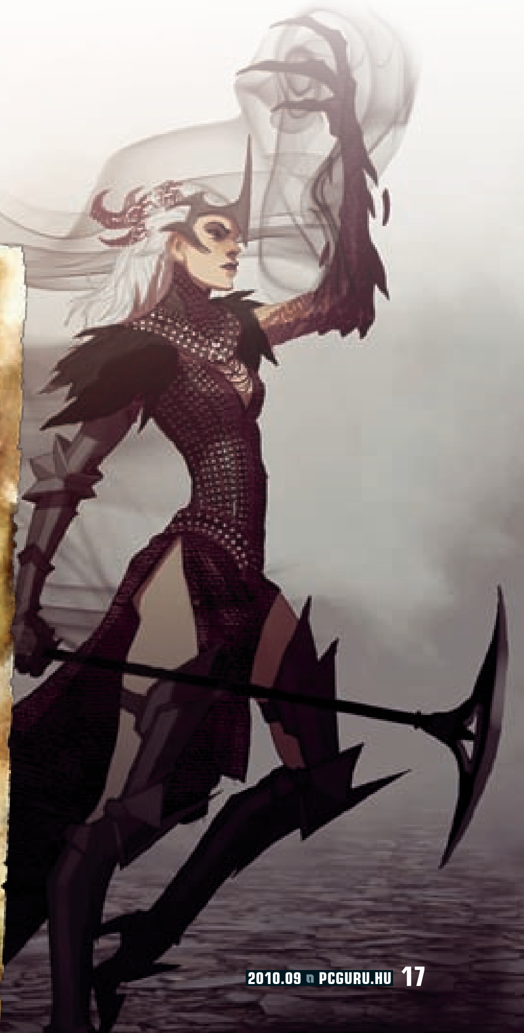


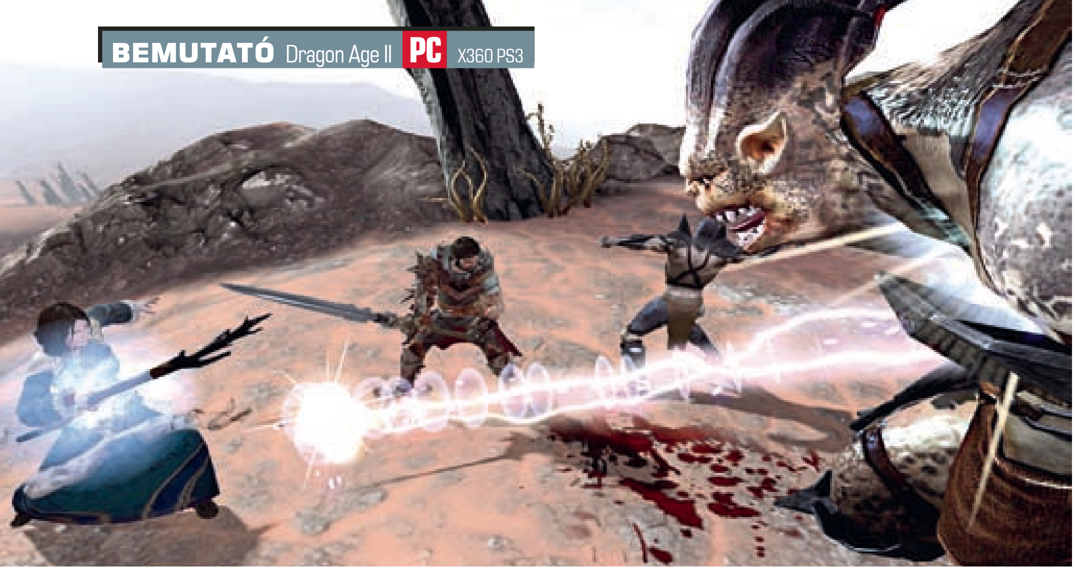
A párbeszédek ugyan leegyszerűsödnek, de a játék mélysége ettől még nem veszik el

Tűzben és sárkányban most sem lesz hiány – bár egyelőre egyiket sem sikerült igazán szépen megjeleníteni...

KÖZÖNSÉGES HŐSÖK

A Dragon Age II másik fontos változtatása maga a történetmesélés lesz. Felejtsd el a már-már klisévé vált BioWare-hagyományt, hogy a bevezető után általad választott sorrendben elvégzel néhány eltérő területeken játszódó küldetést, majd jöhet a végső csata! Ezúttal valami sokkal izgalmasabbat találtak ki: a történet kronológiai közepén kapcsolódunk be az eseményekbe. Már jóval a Hawke-ot világszerte sztárrá tevő kirkwalli ütközet után járunk, a háború egy újabb fontos eseménye előtt – amit ha nem sikerül optimálisan megoldani, a környező városállamok mindegyike lángba borulhat. A rövid felvezetés, majd Hawke megalkotása és megismerése után vált a kép, és az új helyszínen már teljesen mást látunk: a templomos inkvizítorok vezetője, Cassandra faggat egy törpét Hawke életéről. Varric – hősünk korábbi társa –, a törpe elmeséli Hawke sztorijának elejét, hogy miként szökött meg a démoni seregek által feldúlt Lotheringből (ezt a falut az első Dragon Age-ben is bejártuk, igaz, jóval a pusztítás után). Azt hinnénk, ez a mese nekünk szól, hogy mi tudjuk meg innen, mi is történt Hawke-kal, de nem… merthogy ismét jön egy képváltást és máris az ifjú, egyes szintű Hawke-ot irányítjuk az épp ostrom alatt álló Lotheringben. Nekünk kell elmenekülni az oktatómódként és eredetsztoriként is szolgáló rövid kaland során a városból – így megtudjuk a tényleges igazságot hősünk indulásáról. Ezt követően visszavált a kép a jelenbe és a történet tovább haladhat a maga útján. A váltás az események, a csaták, a helyszínek között meglehetősen gyakori lesz: Hawke folyamatosan harcol Thedas felszabadulásáért, de mindig jön valaki, aki rákérdez valamire a múltjából, és akkor azt a rövidebb-hosszabb fejezetet is le kell játszanunk. Lehetséges, hogy valaki megkérdezi, hogy Hawke és az egyik csapattárs





Bár a kapott képek mind egy csatából kerültek ki, azért az látszik, hogy most sem kispályás goblinok ellen küzdünk majd...

A grafika változik, de a brutalitás nem lesz kevesebb: továbbra is fröcsög majd a vér a lenyesett végtagokból

miként találkozott, lesz, hogy királyi kihallgatáson kell elmesélni a kirkwalli előkészületeket, vagy éppen a játék vége felé nosztalgiázik egyet a csapat – és persze Cassandra és Varric párbeszédei is sűrűn tűnnek majd fel. A fejlesztőket a Közönséges bűnözők film ragadta meg, hisz annak a történetnek a keretét is a külső narráció adja meg: itt más és más meséli el, hogy szerinte mi történt, de végül mindig megtapasztalhatjuk, hogy a „valóságban" miként is estek meg a csaták, küldetések, ismerkedések.

A DRAGON AGE 2 HOSSZABB ÉS MOZGALMASABB LESZ ELŐDJÉNÉL

THEDAS: SZÉP ÚJ VILÁG

Ez a módszer lehetőséget ad az íróknak arra, hogy egy sokkal nagyobb ívű, sokkal nagyobb időtávot beterítő történetet írjanak, így ennek köszönhetően a Dragon Age II sztorija egy évtizednél is hosszabb utat jár be. Az unalmasabb részeket – teszem azt egy hónapokig tartó utat, vagy egy féléves várépítést – így át tudják ugrani, és mégsem érzi magát kifosztva az ember. Merthogy a Dragon Age II mindennek megfelelően még az alapjátéknál is hosszabb lesz, ráadásul hiába a nem variálható főhős és a lineárisan haladó sztori, az újrajátszhatóságra is komolyan odafigyelnek. Az akció-reakció elve itt is megfigyelhető, ráadásul a hosszú időtáv miatt paradox módon itt még sokkal hamarabb is meglátjuk cselekedeteink eredményeit. Emlékszel például az Awakening kiegészítőre, ahol egy kisebb régió sorsát kellett eldönteni, többek közt a végén egy város és egy vár megvédése között kellett választani? Ott a régió későbbi sorsát csak az epilógusban egy szöveges leírásban ismerhettük meg – a Dragon Age II-ben viszont adott esetben lehetőségünk lesz visszamenni minden ilyen területre mondjuk öt évvel első látogatásunk után, megnézni saját szemmel, hogy mi is történt. Így aztán lehetséges lesz, hogy ha a sztori legelején, a Lotheringből való menekülés során megmentünk valakit, azzal tíz év múlva is összefuthatunk, amikor mondjuk már családos ember. De ugyanígy, a megmentett városok, vagy éppen a kirabolt kastélyok is megmaradnak a világban és adott esetben a legváratlanabb helyzetben térnek vissza életünkbe. A vezető designer Mike Laidlaw elmondása szerint minden BioWare-játék közül ez lesz a leginkább „reaktív", itt hozhatjuk meg a legtöbb és legtöbb hatással bíró döntést. Lehet, hogy az eredményt öt percnyi játék után láthatjuk, de az is megeshet, hogy ötven órával később érik csak be a hatás. Mindehhez vegyük azt is hozzá, hogy néhány döntésünk az első részből is áthozható. A legfontosabb dolgok, mint mondjuk, hogy végül ki lett Ferelden uralkodója és mi történt a végső csata előestéjén, természetesen kihatnak Thedas más országaira, és ezzel együtt az évekkel később lezáruló Dragon Age II történetére is. Sok visszatérő szereplőre nem kell számítani, elvégre ezer kilométerekkel arrébb kalandozunk majd, de Morrigan története még nem zárult le, és bizony nagyon nem mindegy, hogy végső beszélgetésünk miként zárult vele. Az alakváltó boszorkány olyannyira fontos alakja a thedasi történelem alakulásának, hogy – amennyiben életben hagytuk – még anyja, Flemeth is visszatérhet. Fontos alakja lesz még a történetnek Bethany, Hawke varázsló húga, illetve egy Cassandra nevű inkvizítor, aki mindenképpen Hawke cselekedeteit, mozgatórugóit kutatja. Az ilyen kis edvcsináló részletek mellett azonban nem sokat tudni a második rész történetéről. Mint az eddigiekből is kihámozható volt, a Dragon Age II története az első rész során indul be, de legalább öt-hat évvel tovább nyúlik. Ráadásul sokkal nagyobb területet, sokkal több országot érint, így tényleg monumentálisabb dolgokra kell számítani. Hogy pontosan ez mit is takar, hogy ki ellen

5 DOLOG, AMIT TUDNOD KELL HAWKE-RÓL

Hawke már a játék kezdetén az északi államok egyik legismertebb hőse, a kirkwalli csata eldöntője. Hogy pontosan mi történt itt, az a játékból kiderül...

Hawke faját nem határozhatod meg, mindenképpen ember lesz. De ha a szakállas fickó nem tetszik, arcát megváltoztathatod, vagy nőt is csinálhatsz belőle!

Szintén változtatás az előző részhez képest, hogy Hawke kapott hangot, így a párbeszédekben ténylegesen részt vesz, és az eseményeket is kommentálja.

Ezúttal nem lesz választható eredettörténet, minden játékos Lotheringből indul nagy útjára. Igaz, már itt is temérdek fontos döntést kell meghoznod...

Hawke sem képes tíz évet úgy leélni, hogy ne keveredjen romantikus kapcsolatokba. Hogy hű társ, vagy szexuális pillangó lesz belőle, az a te döntésed.

küzdünk, az egyelőre titok – és a legtöbb dolgot megjelenésig nem is akarja ellőni a fejlesztőcsapat.

JÁTÉK, MENET

A történet mellett természetesen a harc a legfontosabb komponense a Dragon Age II-nek. E téren túl radikális változásokra nem kell számítani, marad a taktikus küzdelem, marad a megállítható idő (hogy szép nyugodtan adhassunk ki parancsokat), a rengeteg képesség, a négyfős parti. Marad a brutalitás is, sőt, ez még csak növekszik: az ölést végrehajtó hatások olykor sokkal brutálisabbak lesznek – a pallosok a fizika szerint, a találat pontos helyétől függően vágják ketté ellenfeleinket (lehet, hogy a fej repül le, de bizonyos helyzeteknél térdből amputálhatunk), és a gyilkos varázslatok is extra effektekkel járnak. A fejlesztők legfőbb célja az volt, hogy az egyes kasztok tényleg eltérőek legyenek – no persze ez főleg a harcosok és a „rugók" közti megkülönböztetést jelenti, a villámszóró mágusokat azért nem keverte össze senki a többiekkel. A megoldást itt a specializáció és az extremitás jelenti. Minden kaszt sokkal különlegesebb, ténylegesen egyedi és igen erős képességeket kap majd, így teljesen más harcmodor kell majd egy kétlábú tankhoz hasonló harcoshoz, és egy „szupernindzsaként ugráló" rogue-hoz, hogy Mike Laidlaw ígéretes szavait idézzem. A képességek számát is megnyirbálják kicsit, mert az első rész rengeteg felesleges, redundáns skillt tartalmazott. Aki mágust játszott, az bizonyára emlékszik rá, hogy bármennyi varázslatot is tanult meg, legfeljebb négy-öt bűbájt használt sűrűn.

MORÁLIS FEJLŐDÉSEK

A jellemnek csakúgy, mint az előző részben, most is a csapattagokra kifejtett hatásában lesz lemérhető hatása. Az Dragon Age Origintől eltérően azonban a gonosz ügyletekben használt jó karakterek (vagy fordítva) ellenérzéseik miatt már nem fognak lelépni, így mindenhova mehetünk optimális csapattal. Elhagyni tehát nem fognak, de te elküldheted őket – igaz, nem örökre távoznak, előbb-utóbb feltűnnek majd; de az már a helyzettől függ, hogy segítőként vagy ellenségként…

Ezt felismerve a fejlesztők úgy döntöttek, hogy lehetséges lesz az egyes varázslatokat külön-külön fejleszteni – mint mondjuk a Diablóban. A DA régiessége többek között a párbeszédrendszeren is érezhető volt, a választható cikornyás mondatok és a néma főhős kombinációja tényleg a kilencvenes éveket idézte fel. Ennek most vége, a Dragon Age II egy sokkal modernebb módszert használ, egyszerre táplálkozva a Mass Effect és az Alpha Protocol dialógusrendszeréből. Egy ismerős körfelületen választhatunk az egy-két szavas lehetőségek közül, amelyekből természetesen hosszú párbeszédek születnek. Mivel pár szóban nem feltétlenül lehet leírni a várható hangulatot, hozzáállást, egy kis ikon jelzi, hogy az a megszólalásunk milyen jellegű lesz: kedves, nagypofájú, gonosz, hazug, flörtölő, erőszakos vagy bármi más. Ezenfelül sokkal nagyobb szerepet kapnak benne azok a megmozdulások, amelyek alapvetően kihatnak az eseményekre: a Mass Effect 2-ben láthattunk például beszélgetés, átvezető jelenetek közben fejlövést vagy figyelmeztetést, a Witcher 2 demójában pedig lehetett sugdolózva akciót előkészíteni. Itt is lesznek ilyen lehetőségeink, ha például az ellenfelekkel tárgyalunk, odaszólhatunk a mágusunknak, hogy vágjon közéjük egy tetszetős tűzgolyót.

FROM SAN DIEGO, WITH LOVE

Nem véletlen, hogy a Dragon Age II első publikus bemutatóját a Comic-Con kiállításon tartották, már csak azért sem, mert a játék grafikus stílusa jelentősen változott, kicsit stilizáltabb, képregényszerűbb lett. Az első rész PC-s verziója egész jól nézett ki, de sosem volt igazán lélegzetelállító és sok egyediség sem szorult bele. A Tolkien-örökség klisévárosait, klisékaraktereit felmondta, de ezen túl nem mert igazán újítani. A második rész változtat ezen, és a Jade Empire művészeti direktorát nevezte ki a stílus urának. A kiadott képek megítélése egyelőre elég vegyes – a karakterek, a szörnyek kicsit szögletesebb, de rendkívül stílusos megjelenését a legtöbben nagy örömmel fogadták, viszont a végtelenségig kopár táj már nem késztette örömtüzek gyújtására a rajongókat. Talán hiba volt egy ilyen tájon játszódó képcsokrot kiadni (hisz a Dragon Age II-ben is lesz erdő és mocsár és város és minden, amit elvársz egy klasszikus fantasy-világtól), és a tűzeffektre is ráférne még egy kis munka... De szerencsére ezek olyan dolgok, amiken lehet javítani – és az igazán fontos elemek tekintetében nincs okunk panaszra.

A BioWare számtalanszor bizonyította már, hogy értenek a történetmeséléshez, és hogy azt végre egy teljesen új, izgalmas formában teszik, az remek hír minden RPG-rajongónak. Reméljük, ahogy annak idején a Baldur's Gate 2 is minden téren felülmúlta elődjét, úgy a Dragon Age II is egy új szintre emeli a sorozatot!

www.pcguru.hu/1964

»A Dragon Age II elődje stílusát viszi tovább, csak épp „egy méretes adrenalinlöket" beüzemelése után. Elsőre talán furcsa ez, de ahogy mondani szokás, „a Bioware még nem nyúlt mellé"...

»TERRA

PRO
Az újszerű történetmesélés és a kibővült karakterfejlesztés remeknek tűnik

KONTRA
Remélhetőleg nem veszik el a mélysége, összetettsége

Szelíd fénymotorosok

Tron Evolution The Game

[ÍRTA **STÖKI**] Milyen lesz majd a játék, amit az idei film inspirált, amit egy 1982-es film ihletett, amihez videojátékok adták az ötletet? Képes-e a Disney megújítani egy kissé kopott brandet? Súlyos kérdésekre kell választ adnia a Tron: Evolutionnek.

A Guru-olvasók közül sokan még meg sem születtek, amikor a Tron című film robbant a mozikban. Azok kedvéért, akik kimaradtak belőle: a film egy, a számítógépekben élő világot mutatott be, amiben neonszínekkel fénylő kezeslábasokba öltöztetett emberek játszották a programokat, és ezek közül a programok közül a szadista MCP (Master Control Program, vagyis a Fő Ellenőrző Program) előszeretettel törölt néhányat – ez úgy történt, hogy a programokat egymásnak eresztette halálos, hol spéci motorokkal, hol egymáshoz hajigált diszkoszokkal zajló versenyekben. Borzalmasan hangzik, ugye? Mai szemmel nézve biztosan az, legalábbis amikor én pár hete meg akartam mutatni a nejemnek, hogy mekkora királyság a Tron, kertem virága húsz perc után sikoltva kaparta ki a lemezt a DVD-lejátszóból, és magyarázatként csak ezt hajtogatta maga elé eszelős tekintettel: „de hát emberkék vannak a számítógépben!" Nem tudtam megcáfolni.

A Tront nevezik kultfilmnek és hasonlítják a Mátrixhoz is, de a film a Commodore-, Spectrum- és Atari-generáció Mátrixja volt – hiszen az MCP szemét versenyeit valós videojátékok ihlették, és a Tron világát az akkori legfejlettebb számítógépes grafika jelenítette meg, az első filmes CGI-k egyike. A film akkoriban ütött nagyot, amikor még a számítástechnika misztikus dolog volt, és amikor szülői értekezleteken összesúgtak az anyukák, hogy a gyereket el kell küldeni nyári komputertáborba, mert a jövőben már mindent a számítógép fog csinálni, a Delta is bemondta. 1982-ben még beleborzongtunk, amikor az MCP egy hús-vér embert bedigitalizált, és adatokká átalakítva beszippantotta a számítógépbe – 2010-ben inkább csak mosolygunk ezen. Ma, amikor a netes pizzarendelés vagy a videochat már éppen olyan természetes és kézenfekvő, mint a vakarózás, erősen kérdéses, hogy van-e helyük a jelenben a Tron-univerzum neonfényű-emberarcú programjainak, még ha csak egy rágógumiscifi erejéig is. És ez olyan kétely, ami nemcsak az ősszel debütáló filmmel – Tron Legacy, magyarul Tron: Örökség a címe –, kapcsolatban merül fel, hanem a hamarosan érkező új Tron-játék, a Tron: Evolution kapcsán is.

TRON-KÖVETELŐ

Ugyanakkor játékban talán még jobban működik ez a furcsa, számítógépben elképzelt világ, mint filmen. Erre jó példa volt a csodás Tron 2.0, amit 2003-ban adott ki a Monolith. A játék nagyon jól átmentette a XXI. századba a Tron-hangulatot, és ügyesen hozzátett néhány apróságot az előd által lerakott alapokhoz, élvezet volt minden perc vele. A Tron: Evolution esetében azonban egy filmhez kapcsolt játékról van szó, és azt nem nagyon tudom elképzelni, hogy a film Tron-világa nem működik majd, de a játéké majd igen – ahhoz túl sok az összefüggés köztük. A film trailere pedig nem igazán győzött meg engem, szóval fenntartásokkal próbáltam ki a játékot, amikor az E3-on a Disney standján éppen akadt egy üres gép, amin lehetett játszani. Aztán ezeket a fenntartásokat részben szerelte a játék, szerencsére.

A játék sztorija valamikor a két film között bonyolódik, de nyilván közelebb az idei film történéseihez, illetve azokhoz kapcsolódóan. Az új film alapkonfliktusa, hogy az MCP-t megrendszabályozó őrprogram, a Tron programozója, Kevin Flynn (aki már elég öreg) titokzatos módon eltűnik. A fia próbálja megkeresni őt, és rövid úton bedigitalizálva találja magát egy szuperszámítógépben, neonfényű kezeslábasban, élethalálharcot vívva a bitjeiért... izé, életéért. A Tron: Evolution az eltűnés előzményeit villantja fel, de ennél többet nem árultak el a készítők, csak annyit, hogy szeretnék, ha a játékosok kicsit más

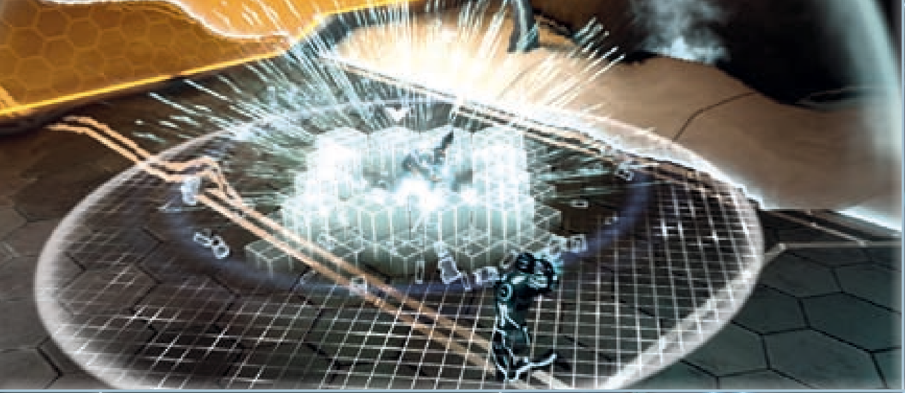
ADATOK

KIADÓ
Disney Interactive Studios

FEJLESZTŐ
Propaganda Games

MŰFAJ
Akció-kaland

MEGJELENÉS
2010. november



A harc hihetetlenül látványos, mindegy, hogy gránátot dobsz [fent], vagy a Tron Diszkkel csapsz a földre [jobb oldalt lent]

szemmel, kvázi beavatottként néznék majd a filmet (aminek csak hetekkel a játék után lesz majd a premierje, szóval bőven végig lehet játszani előtte a játékot). A fejlesztők ígérete szerint aki végigtolja a Tron: Evolutiont, az a filmben felismer majd néhány olyan momentumot, eseményt, ami már a játékbeli tettek következménye, és oldalba lehet bökni a szomszédunkat, hogy „hé, azt én csináltam az ötödik pályán". Ez egész jó ötlet, ugyanakkor megköti kicsit a fejlesztők kezét, ami még egy filmes átiratnál sem feltétlenül jó. Egyébként a film egyik szereplője, Quorra is tiszteletét teszi majd a játékban, a dögös Olivia Wilde („Tizenhárom" a Doktor House-ban) megformálásában.

A NAGY ENERGIAFUTAM

A Propaganda Games csinálja a játékot, akitől eddig csak a nem túl meggyőző Turokot láttuk (ami olyan volt, mint egy békategóriás trashfilm, csak játékban). A Tron: Evolutionhöz azért összekapták magukat, ez már az E3-on kitett verzión is látszott, de azért felvontam a szemöldököm néhányszor. Anélkül, hogy most komplett kritikát akarnék írni a játékról (hiszen még nem a végleges verziót próbáltam ki, és csak fél órát játszottam vele), azt el kell mondanom, hogy nagyon furcsa darab ez a Tron: Evolution. Univerzuma idegen Tron-világ, amit szokni kell, még a régi film ismeretében is. Pedig a külsőségek helyükön vannak, mégsem az a neonfényes nosztalgia kapja el az embert, mint a Tron 2.0-nál. Csillogóbb, mégis valahogy ridegebb az egész, ráadásul ezúttal nem FPS-nézetben irányítjuk a főhőst, hanem kívülről látjuk, ez is növeli kicsit a távolságtartás érzetét.

Aztán amikor elkezdem játszani vele, azért bele tudtam feledkezni. A játék két fő részből áll: egyrészt a hagyományos rohangálós-ugrálós-verekedős jelenetekből, másrészt a fénymotorversenyekből. Az előbbiek nem hoznak sok újdonságot a többi hasonszőrű játékhoz képest: az alapmozgások és akrobatikus elemek (ez utóbbiak kicsit emlékeztetnek a Mirror's Edge-re) mellett közelharci és távolsági támadásaink vannak (eleinte a már említett diszkosszal, később más fegyverekkel is), és előcsalogathatunk speciális támadásokat is, a diszkoszhoz például robbanótöltetet. Állítólag a főhős – Anonnak hívják a drágát, ami az anonymous, vagyis a névtelen rövidítése – mozgáskultúráját a parkour és a capoeira ihlette (előbbi egy kreatív akrobatikai irányzat, utóbbi brazil eredetű művészeti ág, a tánc és a harc kombinációja), de ezt nem nagyon fedeztem fel, néhány falrafutást leszámítva. A harcokban később megtanulható, bonyolult billentyűkombinációkkal előcsalogatható kombók nincsenek, viszont fejlődési rendszer van, tápolhatjuk fegyvereinket és saját magunkat – de minél erősebb támadásokkal keserítjük meg ellenfeleink életét, annál jobban fogy az energiánk, így a csihipuhikban majd erre is figyelni kell. Alapvető elv, hogy minél támadóbb egy mozdulat, annál több energiát emészt fel, és minél defenzívebb, annál jobban takarékoskodik az energiával. Energiát és életerőt egyébként eredeti módon nyerhetünk vissza: megfelelő színű kivilágított paneleken kell végigfutnunk, hogy kapjunk egy kis kakaót. Lesznek persze hagyományos, felvehető életerő- és energiacsomagok is, de ezekből nagyon kevés lesz a pályákon.

FÉNYCHOPPEREK HARCA

Az önfeledt aprítást és sprintelést a sztori bizonyos pontjain megszakítják a fénymotorversenyek. A fénymotorverseny az első Tron-film egyik legemlékezetesebb jelenete volt: a programok körül megjelent a semmiből egy renderelt kétkerekű, aztán a motorok gyilkos kergetőzésbe

STÍLUSMINTA

Tron 2.0
2003 (BUENA VISTA INTERNATIONAL)

Batman: Arkham Asylum
2009 (EIDOS)

A fénymotoros száguldás most is szerves részét képezi majd a játékmenetnek – szerencsére, mert a verseny igazi hangulatbomba

kezdtek egy négyzethálón. A motorok fénycsíkot húztak maguk után, ebbe (vagy a négyzethálót határoló falakba) beleütközni egyet jelentett a fast formattal – a versenyzőknek úgy kellett menniük, hogy az általuk húzott csíkkal lehetőleg bekerítsék az ellenfeleket (akik így egyre szűkülő körökre, majd rút halálra kényszerültek).

Ez a verseny a Tron 2.0-ban is visszaköszönt, kellemesen hígítva a lövöldözős játékmenetet. A Tron: Evolutionben is hasonló szerepe lesz a dolognak, pár apró változtatással. Például a motorok már nemcsak derékszögben kanyarodhatnak, így egészen finom kis irányváltoztatásokra (és aljasságokra) is lehetőség lesz. Ezen kívül recognizerek (nagy böhöm, diadalívre emlékeztető repülő járművek, amik az első filmben is szerepeltek) folyamatosan bombázzák a pályát, akadályokat, csapdákat szórnak az utunkba. Cserébe viszont mi is használhatjuk a diszkünket a motoron – ha például látjuk, hogy egy ellenfelünknek szűk helyen kell elnavigálnia, mert egy recognizer éppen eléje dobott egy digitális betontömböt, egy jól irányzott diszkoszdobással nekiküldhetjük az akadálynak. Néhány versenyt játszottam így, nem nagyon volt két egyforma menet és nagyon jól elszórakoztam a játéknak ezzel a részével, de azért el tudom képzelni, hogy hosszú távon kicsit unalomba fúl a nagy

Verekedni, futni, száguldani – gyalog, motorral, öklöllel. A Tron: Evolution változatos lesz sebesség terén

motorozás. Ezt ellensúlyozandó többféle jármű is helyet kap a játékban, például egy tank, amellyel szinte már Battlezone-ba megy át a játék – sajnos ezt nem lehetett kipróbálni az E3-on.

A motorversenyek és a harc keverése mellett a Tron: Evolution keveri az egyszemélyes játékot a multival – ez a játék egy újabb furcsasága. Ha ugyanis van megfelelő netkapcsolat a gépen (márpedig egy ideje ez már mifelénk is alap), lehetőség van arra, hogy a sztori motorversenybetétei online, más játékosok ellen bonyolódjanak – aztán ha visszaküldtük ellenfeleinket a motorszervizbe, folytatódik a single player rész ott, ahol abbamaradt. Ez a megoldás természetesen nem kötelező, hanem választható, de jóval színesebb lesz tőle a játék, és talán több kihívást is rejt. A fejlődési rendszer is furcsa mutáns: egyszemélyes játékban húsz szintig lehet majd fejlődni, multiban ötvenig, de a kettő között lesz átjárhatóság – vagyis a multiban szerzett tapasztalatainktól az egyszemélyes játékbeli karakter is erősebb lesz. Multiban egyébként a motorozás mellett majd a hagyományos ütöm-vágom pályákon is lehet küzdeni egymás ellen diszkosszal meg

Tronpatronok

Nem a Tron 2.0 volt az első Tron-feldolgozás, a játékipar többször is a filmhez nyúlt már. A fénymotorversenyt például már 1982-ben feldolgozta a Midway egy pénzbedobós játéktermi gépben, egy évvel később a Discs of Tronban pedig a diszkoszharc elevenedett meg, erősen pixelesen, persze. Az Intellivisionnek is volt több Tron-játéka a filmpremier környékén, C64-re pedig több, nem hivatalos feldolgozás született (például a Raster Runner a fénymotorversenyből). Érdemes megemlíteni, hogy a Kingdom Hearts II-ben is volt egy Tron-pálya (Disney-brandről lévén szó), és tavaly is csináltak egy játéktermi Tron-gépet Space Paranoids címmel, amit ráadásul trackballal kell irányítani.

a többi fegyverrel, de azt nem tudni, hogy milyen multiplayer módokat terveznek a készítők.

SZÉP, DE ÁTLAGOS?

A játék motorja egy alaposan átalakított Unreal 3 engine, a szokásos fizikai finomságokkal, és bár a látványvilágot idegennek neveztem, el kell ismerni, hogy nem

ronda az összkép. Kicsit kopár itt-ott, de ez a Tron-világ sajátossága, szóval inkább a „minimalista" jelző állja meg a helyét. A szemnek kellemes, elegáns retro-futurizmus, a Trontól megszokott kék és narancs színek dominanciájával. Viszont ez nem akadályozta meg a fejlesztőket, hogy telepakolják látványos effektekkel a játékot: a hagyományos harci részben a különböző diszkoszok tetszetős tűzijátékokat produkáltak, és piros pont jár azért is, hogy a környezet jelentősen változik, amikor egy recognizer vagy más rondaság bombázni kezdi a pályát.

A legnagyobb gondom az volt, amikor kipróbáltam a Tron: Evolutiont, hogy semmi olyat nem láttam benne, amit ne láttam volna már máshol. Kicsit Tomb Raider, kicsit Prince of Persia, kicsit Mirror's Edge, miközben a karakterességét csak a látványból akarja nyerni, nem a játékmenet egyediségéből. Így elég esélyes, hogy csak egy átlagos csihipuhi lesz belőle, viszont annak jó, mert érezni rajta a fejlesztők törődését. Meg aztán a Disney nem szokta félvállról venni a brandjeit, szóval valószínűleg ezúttal megússzuk a sikerfilmre gyorsan, villámgyorsan összedobott, a középszerűnél is rosszabb játékátiratot.

Persze az is lehet, hogy az Evolution közel olyan emlékezetes lesz, mint a Tron 2.0. A film decemberben jön, a játék valamikor novemberben (PC mellett mindhárom fő konzolra). Addig van még majdnem fél év, és ezalatt sokat változhat egy játék. Meg aztán az E3-on csak ízelítőt kaptam, könnyen lehet, hogy rengeteg el nem durrogtatott puskapor van még a Propaganda tarsolyában, és a bemutatón még nem igazán látszott, mire lesz képes a játék (persze a sztorinak is ritka ütősnek kell lennie ahhoz, hogy klasszis legyen a programból). Szóval túl sok az ismeretlen tényező ahhoz, hogy a bevezetőben feltett kérdésekre válaszolni tudjak: nem tudom, működni fog-e a Tron-világ 2010-ben játékban (és filmen). A fejlesztőknek mindenesetre nincs könnyű dolguk, de valószínűleg a játékosoknak is nyitottan kell majd hozzáállniuk a Tron: Evolutionhoz.

Analóg kezdetek

A Tron ma már kultfilm, de amikor megjelent, 1982-ben, óriásit bukott, mert még nem volt elég geek, aki értékelni tudta volna. És ezt a bukást nem sokan vészelték át. A rendező, Steven Lisberger azóta két jelentéktelen filmet leszámítva nem nagyon állhatott kamera mögé, a női főszereplő Cindy Morgan és a Tront játszó Bruce Boxleitner pedig nem kapott komolyabb szerepeket (igaz, mindketten jól éldegélnek abból, hogy olcsó tévéfilmekben, többek között b-horrorokban szerepelnek). Az egyetlen, akinek nem ártott sokat a Tron, a Kevin Flynnt játszó Jeff Bridges volt: őt azóta már láthattuk a Nagy Lebowskiként, és számos emlékezetes szerepben A halászkirály legendájától a Crazy Heartig.

Ellenfélben nem lesz hiány, legalábbis recognizerből akad majd pár

www.pcguru.hu/1854

»A legnagyobb kérdés az, hogy a 30 évvel ezelőtti science fiction alapok mennyire adnak biztos talajt a filmnek, illetve a hozzá kötődő játéknak. Önmagában a Tron: Evo nem tűnik rossznak.

»STÖKI

PRO
Letisztult design, jól megszokott, máshol már bevált elemek.

KONTRA
Sok múlik azon, mennyire mernek elrugaszkodni a film adta kötöttségektől.

MUTÁLÓDÓ SPÓRA
DARKSPORE

[ÍRTA KREDENC] **Nagy csend volt a Spore háza táján a Galactic Adventures kiadása óta, ám a Maxis munkatársai nem tétlenkedtek: egy olyan játékot hegesztettek szép csendben, amely alaposan meglepte mind a szakmát, mind a rajongókat...**

Ez a játék pedig a Darkspore, amely a társmédiák kifejezésével élve egy spin-off, azaz egyfajta oldalág, amely a Spore univerzumában játszódik, ám jelentősen eltér attól, ugyanis ezúttal nem egy életszimulátort kapunk, hanem egy Diablo-féle felülnézetes akció/RPG-t. Mi ez, ha nem meglepetés?

TÖBBSZÖRÖSEN CSAVART DNS-SPIRÁL

A játék sztorija szerint a crogenitor nevű faj évmilliók óta járja a galaxist, és azzal szórakozik, hogy saját kénye-kedve szerint genetikusan átalakítja egy-egy bolygó élőlényeit. Egyik génkísérletük azonban alaposan félresikerül: létrehoznak egy olyan organizmust, amelyet nem tudnak kordában tartani – ez a darkspore, amely planétáról planétára terjedni kezd a galaxisban, mint egyfajta vírus, és az e-DNS (exponenciális DNS) erejét felhasználva mutáns hordákká változtatja a helyi populációt. Egyvalakinek azonban sikerül elmenekülnie végzete elől, aki aztán nekiáll, hogy „kutyaharapást szőrével" alapon visszavágjon a szörnyű mételynek, és létrehozzon egy mutáns hősökből álló sereget, amely sikerrel veheti fel a harcot a gonosz spóra ellen. Az ő szerepét vehetjük át, megalkotva, fejlesztve és irányítva az emlegetett „tökéletes katonákat".

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Maxis

MŰFAJ
akció/RPG

MEGJELENÉS
2011. 02.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

STÍLUSMINTA

Spore
2008 (EA)

Torchlight
2010 (JOWOOD)

Az alapmechanizmus mindenkinek ismerős lesz, aki játszott már hasonló műfajú mókával. Harcosaink három osztályba sorolhatók: a sentinel egy lassú, de erős tank, a ravager gyors közelharcos, a tempest pedig mágikus távolsági támadó/támogató, ám ezek ötféle típusúak lehetnek: biológiai (állat/növény), kibernetikus (szerves/robot hibrid), plazmabázisú (tűzzel és villámmal operáló), élőholt (a halálból visszahozott lény, támadása méregalapú) és kvantumbázisú (képes a tér/idő manipulálására). Ezek a típusok nemcsak azt szabják meg, attakunk milyen sebzést visz be ellenfelünknek, de egyféle kő-papír-olló elv alapján azt is, mekkora sérülést okozhatunk, illetve szenvedünk el egy ellencsapásban. (Analógia erre a fejlesztőket is bevallottan inspiráló Magic The Gathering színkereke, ahol az ötféle színű mágiának van két ellensége és két szövetségese, így a vörös vagy fekete ellenlábast legjobban egy fehér bűbájjal fektethetjük ki.) Hogy mindennek meglegyen a taktikai/stratégiai szerepe, minden bevetés előtt megtekinthetjük, miféle opponensekre számíthatunk (lásd: Plants vs. Zombies), és ez alapján összeválogathatunk egy három főből álló kommandót, amellyel csatába indulhatunk.

A MAXIS A KORÁBBI JÁTÉKAIT HASZNÁLJA ALAPNAK – JÓ ÖTLET?

Természetesen egyszerre csak egy lényt irányíthatunk, ám őt egy gombnyomásra lecserélhetjük bármelyik társára úgy, mint a Trine esetében, így azonnal, „röptében" reagálhatunk az eseményekre (a készítők egyébként a Pokémont hozták fel példának, elmondásuk szerint annak mechanizmusát akarták átültetni valós időbe). Sőt, mindennek van még egy érdekes rétege: a különféle osztályok/típusok egymást is erősítik, így attól függően, kiket pakolunk egymás mellé kis különítményünkbe, különféle csapatbónuszhoz jutunk – például ha az osztagban van egy harcos és egy mágus is, mindhárom „emberünk" képessé válik rövid távú teleportálásra.

Az sem meglepő, hogy heves csatáink közepette (mert ugye a lényeg itt is azért a bal egérgomb és mutatóujj-ízületünk strapabíróságának tesztelése lesz,

Első pillantásra a szép grafikájú káosz látható csak, de ha figyelmesen nézzük a képeket, már kiviláglanak a jó előjelek

illetve a gyorsbillentyűk időben történő leütése a különféle speciális képességek elsütésére) gazdagon „lootolhatunk”, ám az ellenségekből kipotyogó holmi már felettébb különös: nemcsak páncélokhoz, fegyverekhez juthatunk ugyanis ily módon, hanem testrészekhez is (a fejlesztők ezek darabszámáról szólva tízezres nagyságrendet emlegetnek...), mindezeket pedig a már ismerős lénylaborban ráaggathatjuk/beleapplikálhatjuk lényeinkbe, így erősítve és készítve fel őket az egyre nehezebb feladatokra. Ám itt is lesz némi taktikai csavar: amint befejeztük a küldetést, két út áll előttünk: vagy befejezzük azt, és a begyűjtött motyóval elvágtatunk „frankensteinezni”, vagy továbbjátszunk egy kis bónuszjátékban „dupla vagy semmi” alapon. Nyilván a kétszer annyi cucc és tapasztalati pont lehetősége csábító, ám az üres kézzel távozás nemcsak lehangoló, de a későbbi, nehezebb feladatokra tekintettel komoly veszteség lehet – jól meg kell hát fontolnunk a dolgot... Belátható, hogy a tetszésünk szerint átalakítható figurák és a szabadon összeállítható csapat már egy meglehetősen nagy újrajátszhatósági faktort biztosít, ám ezt még megfejelik a Maxis emberei egy olyan szisztémával, amely a Left 4 Deadben jól bevált Directorra hajaz, azaz az általunk képviselt játékstílusra és az osztagunk képességeire reagál majd a mesterséges intelligencia, így hiába ugyanazokkal a szörnyekkel nézünk farkasszemet egy adott pályán újra és újra, azok viselkedése változni fog a mi ügyködésünk függvényében.

ITT VAN HOLLYWOOD

Pár hőst már ismerünk a játékból, így láthatjuk, milyen figurákat vihetünk majd harcba. A plasma sentinel Zrin képességei között égető/olvasztó ökölcsapást, a testéből ütésre előpattanó tüzes fúriákat, sebzéselnyelő kérget és tüzes-villámos ciklont találunk. A quantum ravager Vex képes lelassítani az ellenséget a tér hajlításával, van területi sebzése, teleportálással lerohanhat bárkit, vagy épp gyógyíthatja szövetségeseit. Végül itt van a bio tempest Sage, aki szintén regenerálja társait, életelszívó indákat bűvölhet elő, illetve olyan biorobotrajt idéz, amely megvédi őt, miközben sebzi támadóit.

FOGYASZTHATÓ GÉNKOKTÉL

Fontos megemlíteni, hogy a harcosaink átgyúrására korlátozott eszközkészletet kapunk, tehát csak a megszerzett kincseket építhetjük beléjük, amúgy kész fizikummal-fizimiskával kapjuk meg őket a játék indításakor, elkerülendő a netes Móka Mikik „márpedig az én zombimágusom egy két herén pattogó pénisz lesz” irányú túlzott kreativitását – ám aki mégis szeretné kiélni ebbéli ambícióit, az nekiállhat ellenségeket létrehozni. Lesznek ugyanis erre kihegyezett versenyek, ahová beküldhetjük az általunk megálmodott szörnyet, a közösség legtöbb szavazatát elnyertek aztán bekerülnek a játékba. A Spore-ban megismert erős online szekció tehát megmarad, sőt továbbfejlődik – ezúttal ugyanis igazi multiplayer élmény is vár ránk: maximum négy játékos összeállhat egy „szupercsapatba”, és így állhatnak neki az aprításnak, amelyet a gép erősebb ellenfelekkel, de jobb lootokkal honorál; természetesen itt még nagyobb jelentőséget kapnak mind a megfelelően továbbépített hősök, mind az előbb emlegetett csapatbónusz. Aki pedig inkább mások ellen próbálná ki alaposan áthegesztett-feltuningolt válogatottját, az sem csalódik majd, hiszen egymás elleni (PvP) küzdelmekre is lehetőségünk lesz. Az EA teljes netes támogatást biztosít számunkra: játékállásunk, katonáink a kiadó szerverein lesznek tárolva, így bárhonnan hozzáférhetünk ehhez és folytathatjuk a játékot, lesz barátlista üzenetküldő funkcióval, meccsszervező opció, ha épp nincs harcba hívható haver, chat-lehetőség a csapattagokkal, illetve anti-cheat rendszer a csalók kiszűrésére (amire az ilyen játékoknál mindig nagy szükség van – mindaz tehát, ami ma már elvárható ebben a szegmensben.

Azt hiszem, a fentiekből is leszűrhető, hogy a Maxis valóban teljesen új utakra merészkedett, összegyúrva kedvenc játékaik és műfajaik legjobb elemeit saját technológiájukkal, amely egy meglehetősen érdekes, izgalmas hibridet eredményezett. A Darkspore nyilván nem a Diablo III ellenfele akar lenni, hanem egy alternatíva azoknak, akik könnyedebb, de nem feltétlenül könnyebb szórakozásra vágynak, az akció-szerepjátékok alapvetéseit stratégiai/taktikai elemekkel és a Spore-ban megszeretett lénykészítés kreatív szabadságával megspékelve. Márpedig ez elég kellemes kombinációnak tűnik...

www.pcguru.hu/1977

»Érdekes öszvér formálódik a Maxis műhelyében. Sokféle stílus, műfaj, játék keveredik benne, a végeredmény pedig akár meglepetést is okozhat.

»]{REDENC

PRO

Igazi hibrid: az akció/RPG-k pörgése, az RTS-ek agytornásztatása, a Spore lénylaborjának kreativitása

KONTRA

Fontos lesz az egyensúly az egyes játékelemek között, és jól kell belőniük a nehézségi szintet

A VILÁGVÉGE CSAK A KEZDET

[ÍRTA HANCU] **Július első napján elindult a WoW harmadik kiegészítőjének zárt bétatesztje, ami azt jelenti, hogy a szerencsések végre testközelből tapasztalhatják meg az eddig csak papíron látott újdonságokat.**

ADATOK

KIADÓ
Activision-Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2010. Q4

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
85%

STÍLUSMINTA

Age of Conan
2008 (EIDOS)

Aion
2008 (NCSOFT)

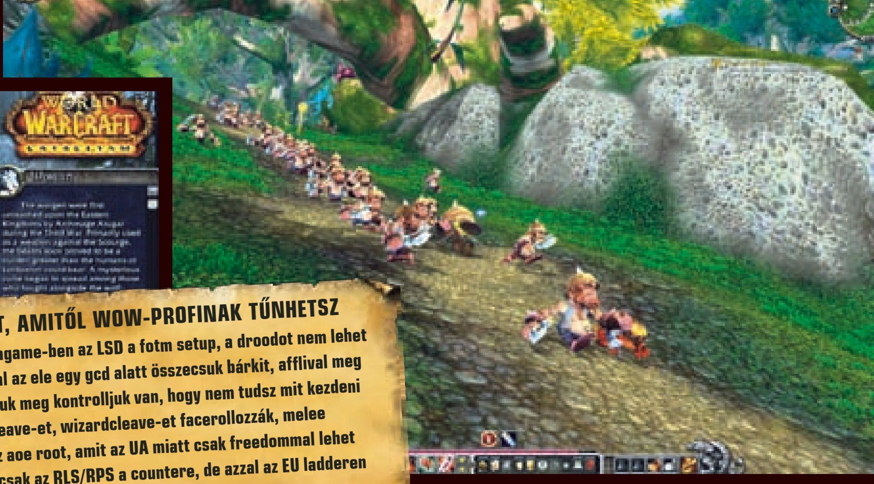
Mivel a Cataclysm kisebb-nagyobb újdonságairól gyakorlatilag végtelen oldalt lehetne írni (írtunk is már elég sokat), most kifejezetten arra megyünk rá, hogy a gyakorlatban hogyan muzsikálnak a dolgok. Hogy mennyire nem viccel a Blizzard azzal, hogy a Cataclysm a Warcraft történetének legnagyobb durranása lesz, már az is jelzi, hogy a szerencsés bétatesztereknek 33 gigabájtot (!) kellett letölteniük, mielőtt csatlakozhattak volna a játékba. Összehasonlításképpen a két kiegészítővel és húsz nagyobb patch-csel felszerelt WoW 25 giga körüli helyet foglal most.

BALJÓS ÁRNYAK

Míg Azeroth hősei Northrenden folytatták a Lich King elleni hadjáratot, és súlyos áldozatok árán, de legyőzték Arthast, otthon is történt egy s más. Deathwing, a megtébolyodott őssárkány kitört évezredes börtönéből, és rászabadult Azeroth-ra, magával hozva kisebb leigázott elementálseregeket. A bolygót földrengések, vulkánkitörések és szökőárak rázzák meg, és kis híján szétesik az egész sárgolyó. Thrall, a Horda legfőbb hadura, mellékesen a világ legerősebb sámánja, az őselemek nagy barátja próbálja minden mágiáját latba vetve egyben tartani a világot, a Horda vezetését így kénytelen-kelletlen leadja Garrosh Hellscreamnek, aki a pályája csúcsán levő Mike Tyson habitusával és diplomáciai érzékével bír. A Szövetség oldalán a hasonló kvalitásokat csillogtató Varian király felveszi a kesztyűt, közben az élőholtak úrnője, Sylvanas lerohanja Gilneas királyságát, ahol egy ősi átok beteljesedésével a lakosság úgy ahogy van, vérfarkassá változik. Egyszóval itt a világvége, sosem látott veszélyek fenyegetik Azeroth-ot, miközben a legendás hősök (ezek lennénk mi) legalább annyira el vannak foglalva egymás gyepálásával, mint a világ megmentésével.

MINDENKI HOZZON MAGÁVAL MÉG EGY TEXTÚRÁT

Elég belépnünk a bétába, rögtön meglátjuk, mire is az a 33 giga: egész Azertoth-ot átrajzolták, újramodellezték és áttextúrázták. Minden négyzetméter megváltozott, ahol kopár sziklasivatag volt, ott most buja dzsungel van, vagy éppen betört a tenger és elárasztotta az egészet, csak pár sziget maradt az egykori hegycsúcsok helyén. Máshol vulkánok nőttek ki a földből, és szakadékok szabdalják a síkságokat. Minden egyszerre ismerős és új – ráadásul mostantól használhatók a repülő hátasok Azeroth-on is, tehát megint csak új oldalát mutatja meg a vidék, felülnézetből. A játék sokat szépül ugyan, és be lehet kapcsolni DirectX 11-támogatást is, de a Blizzard nagyon vigyáz arra, hogy továbbra is fusson note- és nagyon korlátozottan ugyan de netbookokon is a játék. Vagyis engine-csere nincs, a stílus marad szögletes-képregényszerű, csak egy szakajtónyi új effekt (például az új víz), magasabb poligonszámú karakterek és simább animációk mutatják, hogy telik az idő. A blizzardos grafikusok zsenialitását mutatja, hogy ilyen korlátok mellett is olyan hangulatos és látványos tud lenni a játék, ami odaver a csillogó-villogó konkurenciának még akkor is, ha azokban egy karakter több poligonból áll, mint mondjuk a WoW-ban Orgrimmar egész városa. A világot átrajzoló kataklizmából egyébként senki nem marad ki, aki nem veszi meg a kiegészítőt, annál egy ingyenes patch gondoskodik a rombolásról. Mivel az új terep értelmetlenné tenné a küldetések nagy részét, azok is szinte mind újak lesznek, összesen 3000 darab (összehasonlításképpen: ez a WotLK háromszorosa).



EGY MONDAT, AMITŐL WOW-PROFINAK TŰNHETSZ

„A mostani metagame-ben az LSD a fotm setup, a droodot nem lehet CC-zni, destroval az ele egy gcd alatt összecsuk bárkit, afflival meg olyan szinergiájuk meg kontrolljuk van, hogy nem tudsz mit kezdeni ellene; beast cleave-et, wizardcleave-et facerollozzák, melee teamekre ott az aoe root, amit az UA miatt csak freedommal lehet leszedni, talán csak az RLS/RPS a countere, de azzal az EU ladderen alig játszik valaki, esetleg még arcane RMP megveri, de ahhoz Orangemarmalade meg Hydra szintű skill kell." PvP

A Cataclysm új bossokat is jelent, bár ezeknek csak egy része lesz kihívás.

SÁRKÁNYÖLÉS

PvE oldalon a legnagyobb horderejű újításnak az tűnik, hogy a 10 és 25 fős kalandokat egy szintre hozzák. Egyrészt ugyanolyan nehéz lesz minden harc 10 és 25 emberrel, másrészt ugyanolyan szintű zsákmányt ad győzelem után (persze a 25-ös mennyiségben többet). A raid evolúciója ezzel úgy néz ki, hogy a 40 fős harcok (alap WoW) után jöttek a 25-ösek (BC), aztán a 25-ös és 10-es verziók mindenből (WotLK eleje), végül a normál és nehéz verzió mind a kettőből (WotLK vége).

Ez már négy nehézségi szintet jelentett minden harcból, ami feleslegesen sok volt, mostantól lesz négy mód, de csak két nehézségi szint, vagyis a 10-es és 25-ös között az alapján választhatunk, hogy éppen mennyien vagyunk, vagy mihez van kedvünk. Persze az még kérdéses, mennyire lehet valóban azonos nehézségre kiegyensúlyozni a két verziót, hiszen a 10-esben sokkal könnyebb a helyezkedés például, viszont nagyobb az egy főre eső felelősség. A PvE játék csúcsáról, a raidelésről sokat még nem lehet tudni (jelenleg nem lehet 83. szintnél tovább fejlődni a bétában), de azért nagyjából össze lehet rakni elejtett infómorzsákból a kiegészítő, és a következő egy-két évben elénk kerülő patch-ek tartalmát ilyen szempontból.

A RAIDEKRŐL SOKAT NEM TUDNI, DE EGY BIZTOS: DEATHWING VÁR RÁNK

Meg fogunk küzdeni az elementálok hadurai közül hárommal: Al'akirral, a levegő hercegével, Neptulonnal, a vizek uránal, és a jó öreg tűzlorddal, Ragnarosszal. Lesz egy menetünk Nerafian, Deathwing fia és csatlósai ellen, és egy Cho'gall, az ősi istenek leghatalmasabb szolgájává lett kétfejű ogre boszorkánymester és seregei ellen. A legizgalmasabbnak az új időutazós kaland ígérkezik, ami az Ősök háborújának idejébe visz vissza, amikor a démonok először tették tiszteletüket Azeroth-on. És persze a végén vár a nagy összecsapás Deathwinggel.

MINDENKI MINDENKI ELLEN

PvP-ben a legfontosabb változásnak az ígérkezik, hogy mindenkinek őrült módon megnő az életerőpontja, a sebzések és gyógyítások viszont csak egy nagyságrendnyi lemaradásban követik ezt az ugrást. 100 ezer HP-s karaktereknél már nem lesz jellemző, hogy másfél másodperc alatt maximumról nullára darálja le egy-két ellenfél, a harcok hosszabbak, ezáltal taktikusabbak lesznek. A gyógyításhoz való hozzáállás is megváltozik, eddig az volt a cél, hogy a gyógyító mindenkit állandóan maximum életerőn tartson, mostantól ehelyett az lesz, hogy mindenkit életben tartson (de nem feltétlenül maximumon, hiszen kétharmad vagy fél életerőről sem hal meg valaki egy ütéstől), és közben spóroljon a manával, mert ha az kifogy, nincs tovább. A gyógyítás egész filozófiája megváltozik, állandó döntési kényszer alatt lesznek a gyógyítók ahelyett, hogy ész nélkül nyomják egy másodperc megállás nélkül a legnagyobbat gyógyító varázslataikat.

Az aréna mellett most már a battlegroundok is komolyan vehetők lesznek PvP szempontból, lehet előre összeállított csapattal menni, és a jutalmak is az arénához foghatók. Kapunk két új csatateret is, startkor csak az egyik, a Twin Peaks lesz elérhető: itt a csata 10-10 elleni felállásban megy, és törpék, illetve orkok segítenek be a két oldalon, maga a játék pedig a klasszikus zászlórablós CTF egy variációja lesz, a terepen sok stratégiai fontosságú ponttal.

A járművek jóval nagyobb szerephez jutnak a kiegészítőben, így az ostromgépek is

MIKOR?

A Burning Crusade és a WotLK bétája egyaránt 3 hónapig tartott, ami a júliusi Cataclysm béta induláshoz hozzáadva októberre jósolja a világvége eljövetelét. Mivel a Cataclysm sokkal nagyobb változásokat és több tesztelnivalót hoz, plusz ott van október 22–23-án az idei Blizzcon parti, a legtöbb bennfentes novemberre tippeli a megjelenést. Szép mintát ad ki az is, hogy az első két kiegészítő egyaránt 15 hónappal a bejelentése után jelent meg, ez a Cataclysm 2009 augusztusi bejelentésére rászámolva szintén novembert adja.

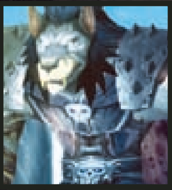
ÚJ FAJOK A CATACLYSM-BAN

WORGEN

OLDAL Szövetség
VÁLASZTHATÓ KASZTOK Death Knight, Druid, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Warlock, Warrior
INDULÓ ZÓNA Gilneas
VEZETŐ King Genn Greymane
KÜLÖNLEGES FAJI KÉPESSÉGEK
- *Darkflight (3 percenként alkalmazható):* 10 másodpercre 70% sebességnövekedés
- *Viciousness (passzív tulajdonság):* +1% kritikus találati esély minden támadásra és varázslatra
- *Aberration (passzív tulajdonság):* Átkok és fertőzések (Curse és Diesase effektek) 15%-kal rövidebb ideig tartanak worgen karakteren
- *Flayer (passzív tulajdonság):* A nyúzás (skinning) képességre +15 pontot kap, és fél másodperccel rövidebb ideig tart egy bőr megszerzése, mint más fajoknak
- *Farkasember forma:* Csak optikai tuning, harcban nem alkalmazható, de iszonyú jól néz ki

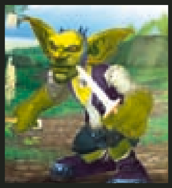
GOBLIN

OLDAL Horda
VÁLASZTHATÓ KASZTOK Death Knight, Hunter, Mage, Priest, Rogue, Shaman, Warlock, Warrior
INDULÓ ZÓNA Kezan
VEZETŐ Trade Prince Gallywix
KÜLÖNLEGES FAJI KÉPESSÉGEK
- *Rocket Jump (kétpercenként használható):* Ahogy a névből sejthető, egy óriási, nyaktörő ugrás
- *Rocket Barrage (kétpercenként használható):* Távolsági támadás, tűzsebzést okoz az ellenfélnek
- *Time is Money (passzív tulajdonság):* 1% bónusz minden támadás és varázslat sebességére
- *Best Deals Anywhere (passzív tulajdonság):* Árengedmény minden kereskedőnél
- *Pack Hobgoblin (30 percenként használható):* Megidéz egy hobgoblin szolgát, akin keresztül bárhonnan hozzáférhetünk a bankba tett tárgyainkhoz
- *Better Living through Chemistry (passzív tulajdonság):* Az alkímia képességre +15 bónuszpont



LEGJOBB DUMA „Come closer, i dont bite... often... usually... sometimes... actually, you might wanna keep some distance." (Gyere közelebb, nem harapok... gyakran... általában... csak néha... tulajdonképpen jobb ha mégis tartasz egy kis távolságot)

MIÉRT FOGSZ ILYEN KARAKTERT INDÍTANI? Farkasember. Messze a legmenőbb játszható faj a WoW-ban, a Szövetség oldalán meg főleg. Plusz a viktoriánus divatnak megfelelően viselhet cilindert, monoklit és öltönyt. És a worgen csajoknak hat mellbimbójuk van.



LEGJOBB DUMA „I'm the little friend, say hello (Én vagyok a kis haver, mondd: hello) – utalás Al Pacino legendás „say hello to my little friend"-jére a Sebhelyesarcúból, amikor rakétavetővel köszönti az életére törő rivális gengsztereket.

MIÉRT FOGSZ ILYEN KARAKTERT INDÍTANI? Kicsi, zöld, szemtelenül vigyorog, és csak a pénzen jár az esze. Semmi sem lehet megalázóbb a Szövetség hősei számára, mint ha egy ilyen kis vakarcs győzi le őket.

EGY MONDAT, AMITŐL WOW-PROFINAK TŰNHETSZ

„A noob bemegy ICC-t pugolni frissen dingelve, heirloom gearben, aztán a 25%-os raidwide buffal 10/12-t darál, és qq-zik, hogy milyen ez mode lett a HLI content. Pedig valójában a Paragon az LK HC-nél vagy a Stars a Yogg+0-nál sokkal több try-t tett bele a WF-be, mint Wotlk előtt bárki bármibe, talán csak a prenerf Muru/KJ vagy a Naxx40-es 4HM volt egy kategóriában ezekkel, de igazából ott is csak a world buffokra meg az ötsámános minmax setupokra skálázott dps-igény jelentette a cockblockot."

PvE

A KLÁNOK URAI

A klánok eddig a WoW-ban nem jelentettek többet egy közös banknál és chatcsatornánál (no meg a nevünk alatti klánnévnél, amiből mindenki láthatta, kihez tartozunk).
A Cataclysmben már sokkal nagyobb jelentősége lesz a klántagságnak, és nagyobb problémát is jelent, ha valakit kirúgnak a klánjából. A guildek 25 szinten át fejlődhetnek, tapasztalati pontot ad szinte minden, amit a tagok véghezvisznek, raidben főellenségek legyőzése, PvP-s győzelmek, az egyes karakterek szintlépései, ritka tárgyak megszerzése, ilyesmi. Minden szintlépéssel új guildképesség jár, ezek általában kényelmi apróságok, mint a sérült páncélzatunk olcsóbb javítása, bónusz a tapasztalati pontjainkra, egy kudarcba fulladt harc után a teljes banda feltámasztása, vagy az egész csapat megidézése egy helyre. Nagyon nagy előnyt nem jelentenek, de fix, hogy óriási verseny lesz a klánok között, hogy ki éri el először a maximális szintet. Ezen felül a saját klánunkhoz is kapunk reputációpontokat, ha segítjük a guild fejlődését, és ha ez elég magas szintet ér el, extra tárgyakhoz és nyersanyagokhoz juthatunk. Itt jön be a képbe a klánból kirúgás, ugyanis nullázza a reputációt, amint egy új csapatba állunk be (tehát ha csak viccből tesznek ki a klánból, de visszavesznek, az nem), így súlya van annak, hogy valaki igazi veterán, vagy ide-oda szédelgő klánvándor.

TEHETSÉGKUTATÁS

Teljes átalakuláson esik át a talentek rendszere, ami az egy kaszton belüli specializációt tette lehetővé, kasztonként három irányban. Az egyes talentfák leegyszerűsödtek, kidobálták belőlük az összes passzív bónuszt adó talentet (például +5% sebzés vagy gyógyítás vagy akármi) – ezek ugyan hasznosak, de unalmasak, nincs meg bennük a választás lehetősége, kötelezően odatette a pontokat rájuk mindenki, és kész. Mivel kisebbek lettek a fák, kevesebb pontot is oszthatunk el: ezentúl csak minden második szinten kapunk új talentpontot, és a végén 41-ből gazdálkodhatunk. Bár ez a rész most éppen még hétről hétre változik a bétában, nagyjából már látni, merre halad a dolog: kevés, de érdekes talent, amelyek között a személyes játékstílusunknak megfelelően dönthetünk, mert nincs igazán számokban kifejezhető értékük, amik alapján a 200 IQ-s theorycrafterek kiszámolhatnák, mi az optimális kiosztás.

A háromirányú specializáció hatása sokkal előbb jelentkezik: eddig kb. a 40. szintig igazából alig-alig lehetett észrevenni, merre rakosgattuk a pontjainkat, most azonban a 10. szinten megkapunk valami nagyon erős, csak az adott specializációra jellemző képességet – cserébe a 70. szintig csak ebben az irányban fejlődhetünk tovább, másik talentfába csak akkor tehetünk pontot, ha az elsődlegesre már 31-et elköltöttünk. A már említett, erős de unalmas talentek kieséséért a Mastery nevű tulajdonság kárpótol, ami minden kasztnál, és azokon belül minden specializációnál más képességünkre ad egy passzív bónuszt. Ha egy varázstárgy például +10 Mastery képességet ad, az egy

Vérre menő küzdelem megy a napernyős helyekért Lost Isles homokos strandján

A Horda keményen készül a megmérettetésre, a Cataclysmben ismét egymásnak feszül a két frakció

Az Eyjafjallajökull újabb kitörése nem akadályozza meg a Goblin légitársaságot abban, hogy az ő gépeik felszálljanak

gyógyító papnál manaregenerációt, egy defenzív harcosnál plusz páncélzatot, egy mágusnál meg plusz tűzsebzést jelenthet a támadó varázslatokhoz.

Ha már itt tartunk: az alaptulajdonságok közül is jó néhánynak búcsút mondhatunk, a hozzájuk kapcsolódó játékmechanizmusokat és bónuszokat a megmaradó néhányhoz kötik. Ettől az egész rendszer átláthatóbb, kezdő játékosok számára könnyebben megtanulható, és kevésbé ijesztő lesz. Viszont megmarad benne a komplex fejlődési lehetőség, legalábbis remélhetőleg.

EGY MONDAT, AMITŐL WOW-PROFINAK TŰNHETSZ

„A tauren paladin egyáltalán nem lorekiller: ha azt vesszük, hogy Elune valójában egy Naaru, akkor a tauren mitológiában a Hold, vagyis Mu'sha valójában ugyanazt az energiát adja a druidáknak, amit a Nap, vagyis An'she a paladinoknak és a priesteknek. Ez ráadásul azt is megmagyarázná, hogy miért olyan fontos Azeroth a Burning Crusade-nek, már persze az Old Godok meg a Curse of Flesh mellett, meg a szabad akaratos történet miatt, amiért Algalon is úgy döntött, hogy nem küldi el a szignált a titánoknak."

LORE

KASZTOSODÁS

Új kasztot most nem kapunk, mint a WotLK-ban a Death Knightot, viszont az eddigiek erős átalakuláson mennek át. Először is folytatódik a raidbuff-normalizálódás, ami annyit tesz, hogy a csapatoknak erős támogatást adó képességek nem lesznek egyediek, csak egy kasztra jellemzőek, hanem két-három kaszt is tudja majd adni őket. Ez azért jó, mert így rugalmasabban lehet majd összerakni a csapatokat, nincs olyan, hogy mondjuk sámán nélkül nem érdemes elindulni. Ez a „bring the player not the class" elv, ami azt jelenti, hogy két játékos között ne a kasztjuk döntse el, hogy mennyire hasznosak a csapat számára, hanem az, hogy milyen jó játékosok. Így pedig nem fordul elő, hogy valaki azért marad ki egy raidből, mert a kasztja éppen gyengébb a többieknél, más meg azért kerül be a helyére, mert az ő kasztja erősebb – holott a két játékos közül az első az ügyesebb és tapasztaltabb. Az egyes kasztok közül most csak a két legnagyobb változáson átesőt említjük meg. A hunterek ezentúl nem manából gazdálkodnak (hülyén is nézett ki eddig, hogy varázslatnak számít egy célzott lövés), ehelyett új erőforrásrendszert kapnak: a fókuszt. A fókusz maximális mennyisége 100, folymatosan, lassan töltődik, és van pár képessége a hunternek, ami nagyobbat tölt rajta – elkölteni meg az összes többi képességre, speciális támadásokra és hasonlókra lehet. A warlockoknak eddig 20-30 lélekkristályt kellett magukkal hurcolniuk, amit legyőzött ellenségekből leszedhettek, és egyes varázslatokhoz kellett komponensként használniuk. Ez a rendszer is átalakul: ezentúl három lélekkristály lehet csak a warlocknál, viszont azokat bármelyik varázslatához elhasználhatja, hogy az megsokszorozott erejű legyen. Egy nyűggel kevesebb, harconként három választási és taktikai lehetőséggel több.

A CATACLYSM NAGYON KÖZEL ÁLL AHHOZ, HOGY WOW 2-NEK NEVEZZÜK

WOW 2?

World of Warcraft 2 nem lesz, ezt a Blizzard fejesei már többször kijelentették. Lesz helyette Cataclysm, ami egyre inkább úgy tűnik, inkább folytatás, mint kiegészítő, akár a sztori továbbhaladását, akár a játékmenet átalakításait nézzük. És ha bejön a ravasz kaliforniai fickók számítása, egyszerre szólítják meg a sok túlbonyolított játékelem lenyesésével az újoncokat, a régi területekre visszatérés nosztalgiafaktorával a WoW-ot egyszer már abbahagyottakat, és a rengeteg játékmenetbeli frissítéssel, meg az új tartalmak puszta mennyiségével a jelenlegi 11 millió aktív játékost. Pont mire a Starcraft 2-láz első hullámai kicsit lecsillapodnak. Tudnak ezek valamit, na.

EGY MONDAT, AMITŐL WOW-PROFINAK TŰNHETSZ

„Nyilvánvaló volt, hogy a talent rendszert revampolni kell, ahogy vertikálisan nőnek a fák, és egyre több az elosztható pont, úgy válnak elérhetővé olyan hibrid buildek, amik teljesen balanszolhatatlanok, mert egyszerre kapják meg a régi 31 és 41 pontos csúcstalenteket – különben meg semmi változás nem lesz a gyakorlatban, mindenki EJ-ről fogja másolni a cookie cutter buildeket, amik a legjobb eredményeket adják Rawr-ban meg Simulationcraftben, ahogy eddig."

JÁTÉKMECHANIKA

www.pcguru.hu/1781

»Nagy kihívás úgy megfelelni az aktív rajongók elvárásainak, hogy közben új játékosok is jöjjenek, és a leszakadtakat is visszacsábítsa – a Blizzardnak természetesen ez is sikerülni fog.

»HANCU

PRO

3000 új küldetés, átdolgozott képességfa, guild-szintű extrák, és persze a teljesen új játéktér.

KONTRA

A grafika az újítások ellenére is elavult, és 5 év után már nem olyan egyszerű fenntartani a játékosok lelkesedését

FIFA 11

[ÍRTA **MO**] **Még szinte le sem csengett a vuvuzelával konstans ideggörcsöket okozó világbajnokság hivatalos játéka, az egyébként igen kiválóan sikerült World Cup 2010, az EA Sports már a végső simításokat végzi FIFA szériájának idei darabján.**

A mércét igen magasra tette saját maga számára az EA: a tavalyi FIFA10 az utóbbi évek legjobb futballélményét hozta, amit a World Cuppal még egy kicsit meg is fejelt a kiadó. Kérdés, hogy ezek után milyen újdonsággal tudnak előállni a fejlesztők, illetőleg lesznek-e egyáltalán újdonságok az új játékban, vagy csupán a remekül sikerült elmúlt év eredményeit kapjuk aktualizált, tupírozott formában. Nos, az előzetes információk alapján nincs okunk aggodalomra. Hogy miért? Sorolom!

Hogy rögvest jó hírrel szolgáljak a PC-s társadalom eddig szomorúbbik felének (vagyis azoknak, akik szeretnének végre normális futballszimulátorral találkozni a gépükön): az előzetes baljós sejtésekkel ellentétben az EA-nél úgy döntöttek, hogy mégis fordítanak némi energiát az utóbbi időben oly gyalázatosan elhanyagolt platformra.

Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy végre PC-re is optimalizálták a konzolos verziókban már évek óta működő játékmotort, ami új generációs játékmenetre, játékmódokra és látványra ad majd lehetőséget. Lesz tehát 360 fokos labdavezetési rendszer, hatékony cselezés, kifinomult labdaérintés, test-test elleni küzdelem, lenyűgöző látvány, hajnalba nyúló „fifázás", begörcsölt ujjizmok és elfeledett barátnők… De lássuk a minden egyes játékost érintő újdonságokat, merthogy ilyenből is akad szép számmal az előzetes információk alapján. A legfontosabb ezek

Pro Evolution Soccer 2011

[ÍRTA **MO**] **A Konami nem kisebb célt tűzött maga elé, minthogy visszafoglalja a trónt a megizmosodott FIFA-tól. Az ígéretek szerint még a rutinos PES játékosok is meglepődnek majd, hiszen egy alapjaiban megreformált szimulátort kapnak a pénzükért idén ősszel. Lássuk csak, mi változik!**

Ami már első pillantásra is szembeötlő az eddig megjelent gameplay videókon és screenshotokon, hogy a grafikát valami brutális módon feljavították a készítők, pedig már a tavalyi kiadás miatt sem volt sok szégyenkeznivalójuk. Azonban az új ingame felvételeket megnézve az ember csak keresi a leesett állát a padlón, mert néha tényleg erősen koncentrálni és hunyorogni kell, hogy eldönthessük: valódi televíziós közvetítést látunk vagy egy PES mérkőzés legjobb pillanatait? Ez a már-már fotórealisztikus kinézet annak köszönhető, hogy valódi fényképeket, felvételeket dolgoztak bele a játékba, a labdarúgók mozgásán rengeteget finomítottak (közel 1000 órányi motion capture technikával rögzített videóból több mint ezerféle animációt készítettek el) és a fény-árnyék effekteket is továbbfejlesztették. A végeredmény döbbenetes, és akkor még olyan „apróságokról" nem is szóltunk, minthogy a virtuális játékosok szeme mozog, követi a labdát és a társak mozgását a mind nagyobb fokú élethűség érdekében. A futballisták arcvonásaival és testfelépítésével pedig ugye eddig sem volt különösebb probléma, ebben bőven előrébb járnak (jártak?) az ellenlábas FIFA-nál. Persze a stúdió tisztában volt vele, hogy a külsőségek csak rövid ideig kötik le a komoly futballélményre vágyó játékosokat, ennek megfelelően a játékmenet is gyökeres változtatásokon esette át. Az irányadó jelszó a „szabadságérzet" volt a PES11 fejlesztése során, lépten-nyomon ebbe a koncepcióba ütközünk majd a játék felfedezése közben.

közül egyértelműen a Personality+ névre keresztelt funkció, ami tulajdonképpen a játékosok élethűségét biztosítja. Nyugodtan lehet ezt a fejlesztést forradalminak nevezni, hiszen az egész játékmenetre kihatással lesz: a Personality+ révén ugyanis a virtuális labdarúgóink igazi személyekként viselkednek és cselekednek a pályán, ki-ki a maga vérmérsékletének, habitusának megfelelően. A játékosok testfelépítése, gyorsasága, ügyességi szintje eltérő volt eddig is (a FIFA11-ben sokkal részletesebbek lesznek ezek a különbségek, pl. az eddig három testtípus helyett most már kilenc különböző fizimiskával találkozhatunk a sáskaszerű Crouchtól kezdve egészen az ösztövér Tevezig), ám mostantól fogva mérkőzés közben nemcsak külső jegyeik, hanem viselkedésük alapján ugyanúgy felismerhetjük majd őket.

Ehhez a Personality+ 36 különféle tulajdonságból és 57 egyedi adottságból összeálló adatbázist használ, amit az EA nemzetközi hálózatának megfigyelő emberei állítottak össze. Vagyis tényleg nagy az esély arra, hogy a játékosoktól hasonló stílusú futballt láthatunk viszont a pixelpályákon, mint a valóságban. Az ígéretek szerint Xavi labdafedezéséről és okos passzairól, Jesus Navas gyors elfutásairól és remek beadásairól, Ronaldinho fifikás cseleiről, Rio Ferdinand taktikus védekezéséről, C. Ronaldo hisztijeiről, míg Torghelle Sándor birkózóképességéről lesz igazán felismerhető. Na jó, utóbbi kettő nem valószínű, de akkor lenne csak igazán élethű a játék, nemde?

A Personality+ rendszer a FIFA széria egyik Achilles-pontját, a kapusok teljesítményét is nagyban meghatározza és javítja, hiszen a hálóőrök személyiségétől függ a teljesítményük és a védési technikájuk. Így lesznek olyan kapusok, aki az egy-az-egy elleni játékban, míg mások a távoli lövések hatástalanításában lesznek jók, amiket a különböző vetődési- és reflextulajdonságok határoznak meg. Persze a szokásos éves finomítást azért elvégezték a mesterséges intelligencián a fejlesztők, vagyis jobban helyezkednek a portások és nem rontanak ki ész nélkül a kapura törő csatárra, ha a védőnek van esélye eltakarítani a labdát. Egyébiránt a FIFA10-ben könnyű gólszerzési lehetőségnek bizonyuló átemeléseket nehezebb lesz technikailag végrehajtani, továbbá erősen befolyásolja majd a végeredményt a játékos labdakezelési képessége, illetőleg az, hogy a védő mennyire taszigálja, rángatja lövés közben. És akkor még nem is beszéltünk a Personality+ taktikában játszott szerepéről. Például ha a gép ellen küzdünk, akkor számolnunk kell majd azzal, hogy Messi egymaga nekiront három védőnknek, Rooney folyton akadályozza a labdakihozatalt, C. Ronaldo pedig távolról bombáz. Ennek megfelelően kell majd a taktikánkat felépíteni és az egyes játékhelyzetekben megfelelően dönteni, hiszen egy kevésbé technikás csapatban érdemes lesz a pengésebb irányítónknak passzolni a labdát, hogy utána vele szervezzük a támadásokat. Ezeket lesz idő átgondolni, ugyanis a hírek szerint a játék tempója éppen ezért lassabb lesz kissé. A Pesonality+ mellett a játékélményt leginkább befolyásoló módosítás az új passzrendszer, a Pro Passing lesz. A flipper- vagy éppen pingpongpasszként csúfolt passzolási forma, mint olyan megszűnik ennek következtében, hiszen az átadások minőségét több

ADATOK

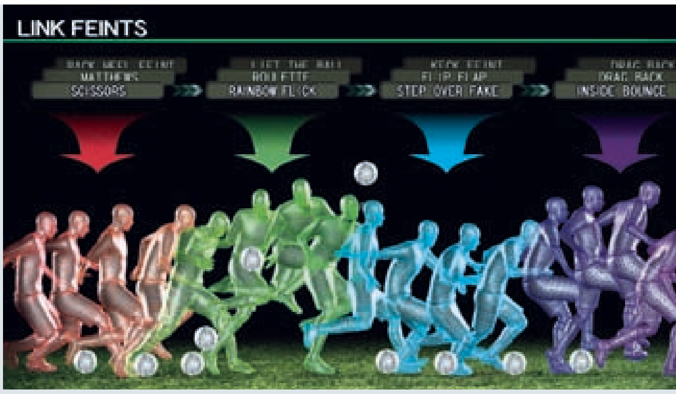
KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
fociszimulátor

MEGJELENÉS
2010. 09. 28.

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%



A fent látható cselek mindegyikét bevethetjük majd azért, hogy a bal oldali képen látható helyzeteket sikeresen oldjuk meg – nem lesz lehetetlen négy embert befűzni, csak sokat kell gyakorolni

Példának okáért rögvest a legfontosabb újítás, a 360 fokos mozgási rendszer, a Total Control is erre az ötletre épül. Ennek ez előzménye már a PES10-ben is benne volt, de mostantól tényleg vége a darabos futásnak, a szögletes cselezésnek. A pálya minden egyes pixelgyeptégláján szabadon mozoghatunk bármilyen irányba, ami sokkal dinamikusabbá, precízebbé és realisztikusabbá teszi a játékmenetet. Továbbá lehetőségünk lesz a különféle cselekhez tartozó gombkombinációkon kedvünkre változtatni, így azokat sokkal könnyebben előhozhatjuk majd a mérkőzések közben.

Az irányításhoz szorosan kapcsolódik a passzolási metódus reformja is, ami kissé a FIFA Pro Passing rendszerére hajaz: az átadások nem automatikusan jutnak el a csapattársakhoz, nem tudunk majd flipperpasszokkal alibizni a pályán, hiszen a labda a játékos képességeinek, a megadott iránynak és a rúgás erősségégnek függvényében ér csak célba pontosan. Nyilván némi gyakorlást igényel majd ennek elsajátítása, de cserébe tényleg oda tehetjük a labdát a pályán, ahová csak szeretnénk. Például helyzettől függően dönthetünk, hogy a játékostárs lábára varázsoljuk a lasztit vagy indítjuk az üres területre. Sőt, elé, mögé, de akár az erősebbik lába felé is passzolhatunk, hogy ezzel veszélyes helyzetet alakítsunk ki.

A mesterséges intelligencia továbbfejlesztése komoly befolyással lesz a játék dinamikájára, amire sokan panaszkodtak eddig, mondván, irreálisan gyors egy valódi mérkőzéshez képest. Nos, a sebesség alapvetően lassul a PES11-ben, ráadásul a játékosok mostantól kihasználhatják a mozgási- és passzolási rendszer nyújtotta szabadságot a meccs tempójának szabályozására: labdatartással, sok apró passzal lelassíthatják a mérkőzést, hosszú, precíz indításokkal pedig villámgyors támadásokat vezethetnek. De vigyázat, a megokosodott MI ugyanígy fog cselekedni, akár csapattársként, akár ellenfél gyanánt. A valódi focistákhoz hasonlóan ők is hibázni fognak, bevállalnak rizikósabb cseleket és merészebb passzokat, amik nem minden esetben lesznek hajszálpontosak, így összességében nekünk is jobban meg kell dolgoznunk a sikerért. A védekezésen hasonlóan meglátszik a finomítás, a hátvédek nem rontanak rá automatikusan

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Konami

MŰFAJ
fociszimulátor

MEGJELENÉS
2010. ősz

KÉSZÜLTSÉGI SZINT
70%

tényező határozza meg: kontrollerrel tanúsított ügyességünk, a játékos egyéni képességei, pozíciója és az időzítés.

A kreatív összjáték elsajátítása tehát gyakorlást és koncentrációt igényel majd, ám jutalmunk egy megalapozott és élvezetes passzolási szisztéma lesz. Ráadásul most már az átadásokat is csavarhatjuk, pörgethetjük kedvünkre. Ennek megfelelően a védekezési rendszer is átalakult, a fejlesztett MI-nek köszönhetően a bekkek nem kóborolnak a pályán, jobban működnek egységként, és a szerelési rendszer is a Personality+-hoz igazodva módosul. Emellett rengeteg eszköz áll majd rendelkezésünkre ahhoz, hogy személyes vonásokkal gazdagítsuk a futballélményt. Ilyen például az importálható zenék, hangok opció: bármelyik ligának, csapatnak beállíthatjuk kedvenc rigmusainkat, amelyek megszólalnak a játékosbemutató közben, félidőkor és gólok után, de akár a virtuális profink nevét is hallhatjuk a fanatikus szurkolók által skandálni. Egyelőre pontosabb információ nincs arról, hogy miként működik majd a create-a-chant funkció a gyakorlatban, de vélhetőleg valahogy sikerül majd akár egy egyszemélyes kórus hangját is olyanná varázsolni, mintha egy egész stadionnyi drukker üvöltözne. A játék megjelenésével egy időben elérhetővé válik az EA Sports honlapján a Creation Centre nevű webes alkalmazás, ahol létrehozhatjuk majd saját játékosunkat, csapatainkat minden eddiginél több beállítási lehetőséget felhasználva a futballisták sportszárának színétől kezdve a klub címerén át egészen a stadion kinézetéig. Természetesen elkészült csapatunkat megoszthatjuk a barátainkkal, vagy akár le is tölthetjük konzolunkra, hovatovább bajnokságot is indíthatunk vele.

A FIFA11-ről eddig netvilágot látott információk, promóciós képek és tesztkörnyezetben forgatott videók mindenesetre igen meggyőzőek, az EA pedig szerényen közölte, hogy mindezek az újdonságoknak csak töredékét teszik ki. Ha ennek csak a fele igaz, már akkor is igen nagy örömmel nézhetünk a program elébe.

Puyol nemcsak a világbajnokságon fejelt jól: a játékban sem megy majd a szomszédba egy-egy jó megmozdulásért

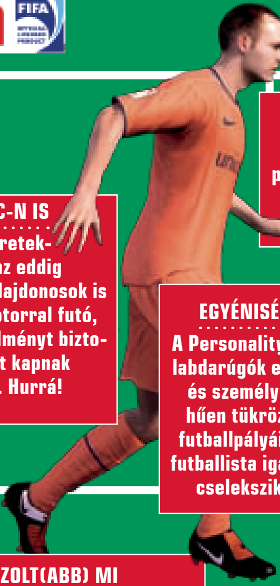
a zónájukba érkező támadóra, inkább megpróbálják szorosan őrizni és hibára kényszeríteni. Az emberfogás amúgy is új eleme a védekezésnek, ha megfelelő közelségbe kerülünk a támadóhoz, akkor levegőt sem hagyva neki rátapadhatunk, ráncigálhatjuk, taszigálhatjuk ezzel hárítva el a veszélyt.

Ugyan a PES taktikai szempontból eddig sem volt szegényes, ám az új drag-and-drop módszerrel működő szerkesztővel tulajdonképpen szabad kezet kapunk a játékunk megszervezéséhez. Nincsenek előre beállított formációk, sémák, a játékosokat bárhol elhelyezhetjük a taktikai térképen. Továbbá nagyobb figyelmet kell szentelnünk a cseréknek, mivel az újonnan bevezetett lövési és állóképességi mutatóról pontosan leolvasható lesz a labdarúgók fizikai állapota. Amennyiben rengeteget sprintelünk egy játékossal, sokat ütközünk és cselezünk, akkor bizony gyorsabban elfárad, és kénytelenek leszünk lecserélni egy idő után, mert nemcsak lelassul, hanem érezhetően rosszabbul fog lőni és passzolni, illetőleg a védekezésben is kevesebb hasznát vesszük ilyenkor.

Ami a játékmódokat illeti örvendetes, hogy a BL és az Európa Liga után a dél-amerikai és mexikói csapatok Bajnokok Ligájaként emlegetett, szőröstül-bőröstül licenszelt Libertadores Kupa és az Európai Szuperkupa is játszható lesz a PES11-ben. Mondjuk ezzel ellentétben a nemzeti válogatottak, a ligák, a klubcsapatok, a játékosok és a stadionok engedélyeivel még mindig nem áll túl fényesen a Konami. Ezek végső száma még nem ismert (egészen 2010. augusztus végéig folynak a tárgyalások ez ügyben), de az biztos, hogy elmarad majd a vetélytárs ide vonatkozó adataitól. Ezt egy alaposan átalakított stadion-, játékos-, és bajnokságeditorral igyekszik kompenzálni a játék, csak hát egyfelől szöszölős munka ezek megalkotás, másfelől például a beépített 25 stadion mellé (a Maracana és a Mestalla tűnik fel újdonságként) maximum még 25-öt tervezhetünk, ahogy a kreált játékosok száma is véges. Futballcipőket és labdákat ezentúl magunk nem készíthetünk, viszont havonta letölthető frissítés formájában kapunk elegendő utánpótlást ezekből a Konami jóvoltából.

A már jól ismert Master League játékmód a világhálóra is felköltözik, ráadásul javított csapatmenedzsment opciókkal, sőt, új kommentárfelvevő rendszert is kapunk hozzá. Utóbbi működéséről túl sok információ még nincs, ám az online rész izgalmasnak ígérkezik, hiszen nemcsak, hogy megmérkőzhetünk más menedzserek csapataival, hanem világsztár futballisták igazolásával verhetetlen tizenegyet is összehozhatunk, ha ügyesen ténykedünk. Összességében úgy tűnik, hogy a Konami óvatosan rebootolta a szériáját idén, aminek reményeink szerint egy komolyabb szimulációs jelleggel és sokrétűbb játékélménnyel bíró játék lesz az eredménye. És persze egy méltó ellenfél a FIFA-sorozatnak.

FIFA 11



VÉGY EGY JÓ KAPUST...

A kapusok intelligensebbek lesznek, az ívelések pedig nehezebben kivitelezhetők, így jóval ritkábban tudunk majd átemelős gólokat szerezni. De persze kapni is kevesebbet fogunk...

ÚJ GENERÁCIÓ PC-N IS

Ha hihetünk az ígéreteknek, akkor végre az eddig elhanyagolt PC-tulajdonosok is konzolos játékmotorral futó, „next gen” játékélményt biztosító változatot kapnak a FIFA11-ből. Hurrá!

FIFA THEATER MODE

Végre lehetőségünk lesz videó formájában a platform merevlemezére elmenteni a mérkőzések legszebb, legérdekesebb vagy éppen legviccesebb jeleneteit, amiket az EA hivatalos oldalán közkincsé tehetünk.

EGYÉNISÉGEK A PÁLYÁN

A Personality+ révén a valódi labdarúgók egyéni képességei és személyiségjegyei élethűen tükröződnek a FIFA11 futballpályáin: minden egyes futballista igazi egyéniségként cselekszik és viselkedik.

ONLINE CREATION CENTRE

Minden eddiginél több beállítási lehetőség vár ránk az EA hivatalos honlapján, hogy megalkossuk aranylábú sztárunkat vagy éppen a Telek Manci vezette álomcsapatunkat.

CSISZOLT(ABB) MI

Az EA szokásos éves ígérete. Állítólag a Personality+ miatt az MI irányította játékosok kevésbé lesznek kiszámíthatók, feljavulnak az összjátékban és nagyobb kihívás lesz játszani ellenük.

CSÚSSZ ÉS LÖKDÖSS!

Az életszerűbb játékmenet érdekében tucatnyi új animáció került a játékba, mint például sosem látott fejelési mozdulatok, szerelések, becsúszások, lökdösődések, pattintott lövések és érzelmi reakciók.

ÁLOMPASSZ

A vadiúj Pro Passing rendszer véget vet a pingpongpasszok uralmának. Nehezebb lesz gyors és pontos passzokat adni, ugyanakkor élvezetesebb összjátékokra és gyilkos kiugratásokra leszünk képesek általa.

„ZÖLD ZÁÁÁSZLÓ, ZÖÖÖLD SASOK...”

A create-a-chant funkció segítségével zeneszámokat és hangokat importálhatunk játékba, némi vuvuzelával vagy egy mókás Fradi-indulóval a legunalmasabb Premier League meccset is feldobhatjuk majd.

NÉZD, AZ OTT A DROGBA!

A játékosok mind testfelépítésükben, mind pedig arcvonásaikat, mozdulataikat, cseleiket illetően nagyon hasonlítanak majd az általuk megformált futballistákra.

KOOPERATÍV GÓLÖRÖM

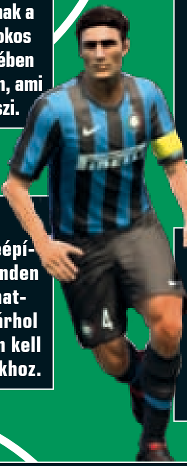
Az egyes sztárjátékosoknál ezentúl csak rájuk jellemző, sajátos gólörömöket is előcsalhatunk, illetőleg lehetőségünk lesz csapattársainkat bevonni az ünneplésbe, és előadni az előre megbeszélt koreográfiát.

IRÁNY DÉL-AMERIKA!

A PES11-ben ismételten találkozhatunk a már jól megszokott Bajnokok Ligája és Európa Liga kiírással, ám idén tovább bővül a repertoár, méghozzá a dél-amerikai Libertadores kupával és az Európai Szuperkupával.

KÖRBE, KÖRBE, KARIKÁBA

Mostantól a játékosok nem láthatatlan egyenesek mentén futkorásznak a pixelpályán. Az új, valóban 360 fokos Total Control rendszer következtében bármerre fordulhatsz futás közben, ami a cselezést is hatékonyabbá teszi.



FÁRADÉKONY ARANYLÁBÚAK

A lövés- és állóképesség-mérő megmutatja a játékosok pontos fizikai állapotát. A gyakori sprintek rengeteget kivesznek a futballistákból, ami befolyásolja a lövéseik, passzaik erejét és pontosságát.

PIMASZ MI

A mesterséges intelligencia hatékonyabban hajtja végre a kidolgozott taktikát, ugyanakkor többet vállalkoznak a játékosok rizikós passzokra és cselekre, az elfutások és háromszögezések szerepe is jelentősen megnő.

TAKTIKA? FOGD ÉS VIDD!

Az új drag-and-drop funkció beépítésével a csapatösszeállítás minden részletét könnyedén módosíthatjuk, a játékosok helyét pedig bárhol meghatározhatjuk a pályán, nem kell ragaszkodnunk az alapformációkhoz.

HOVA KÉRED?

Teljesen új passzrendszert, így sokkal realisztikusabb játékélményt kapunk. A labdát oda passzolhatjuk, ahova csak szeretnénk: küldhetjük a társ elé, mögé vagy akár az erősebbik lábához is az átadást.

MESTEREK A NETEN

A Master League játékmód ezentúl már online verzióban is elérhető lesz: megmérkőzhetünk a rivális menedzserek csapataival és egymás között adhatjuk-vehetjük a futballistákat.

CIPŐT NEM, BAJNOKSÁGOT IGEN

Ugyan futballcipőket és labdákat nem kreálhatunk, csapatokat, stadionokat és komplett bajnokságokat igen, amiket bármelyik játékmódban (Become a Legend, Bajnokság stb.) használhatunk offline.

EGY KIS ÉPÍTÉSZET

A stadionszerkesztő segítségével megtervezhetjük a saját álomarénádat. A székek színétől kezdődően a kapuhálók feszességén át egészen a befogadóképességéig mindent beállíthatunk.

JÓ ESTÉT, JÓ SZURKOLÁST

Az ITV kommentátora, Jim Beglin csatlakozott Jon Champion mellé a mérkőzések közvetítése során. Magyar szinkronról eddig sajnos nem érkezett jelentés...

LENYŰGÖZŐ GRAFIKA

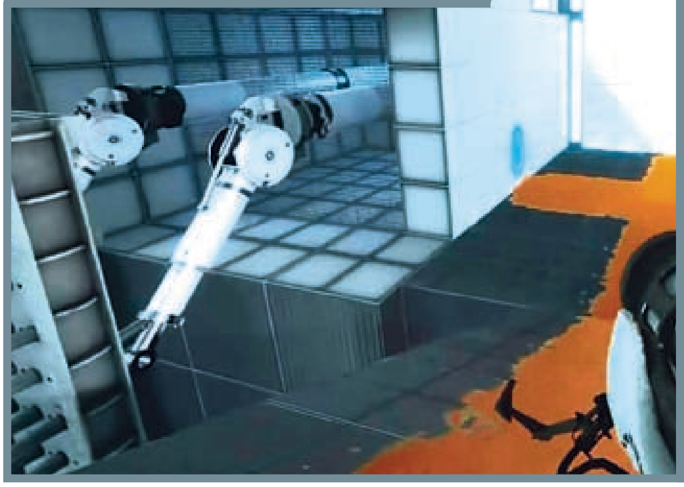
Több mint 1000 új, motion capture alapú animáció, finomított játékosmodellek, élethű pályamegjelenítés és valódi, digitalizált felvételek teszik kiemelkedő minőségűvé a játék grafikáját.

PES2011 PRO EVOLUTION SOCCER

STILL ALIVE...

PORTAL 2

[ÍRTA KREDENC] **A Portal 2007-ben maga volt a megtestesült, nagybetűs innováció, melynek sikere még a Valve sokat látott urait is meglepte, az ipart pedig alapjaiban rázta meg. Ezek után adódik a nagy kérdés: mivel lehet mindezt felülmúlni ma, 2010-ben – egyáltalán, felül lehet-e...**



Nem túlzás kijelenteni, hogy a pár egyetemista vizsgamunkáján alapuló akció/puzzle őrületes világsiker lett milliós rajongói bázissal, díjak tucatjait söpörte be, egyes elemei, mint a démoni GLaDOS vagy minden idők egyik legszerethetőbb karaktere, a Weighted Companion Cube, pillanatok alatt a popkultúra részévé váltak. Ez a lelkes fogadtatás persze nemcsak az innovatív játékmechanizmusnak volt köszönhető, de a stílusos látványvilágnak, a remek sztorinak, a kiváló zenének és a kellően adagolt humornak is. A Portal bebizonyította: igenis igény van gondolkodtató játékokra – mindez pedig jó táptalajt biztosít egy folytatáshoz, ám egyben hatalmas terhet is ró a készítőkre. Igen, terhet, hiszen nem lehetnek önismétlők, ám mégis meg kell tartaniuk mindazon elemeket, amelyek olyan népszerűvé tették az elődöt. A portálnyitogatás már kevés lesz az üdvösséghez, ám az új ötletekkel is csínján kell bánni, hiszen túlzásokba sem szabad esni; az első rész néha pengeélen táncolt a kihívás és a szívatás között, és ezt az egyensúlyt itt is meg kell őrizni. Nem könnyű a feladat, ám az idei E3-on látottak alapján úgy tűnik, a Valve képes megfelelni mindennek: a Portal 2 a show egyik legnagyobb kedvence volt, és szinte minden kitüntető címet elhalászott a vetélytársak elől...

„Azt hiszem, félretehetjük az ellentéteket. A tudomány kedvéért. Te szörnyeteg."

A játék bejelentése előtt pár nappal különös patch érkezett az alapműhöz, amely új befejezéssel készítette elő a terepet a folytatáshoz. Eszerint nemcsak GLaDOS élte túl a finálét, hanem az általunk irányított Chell is, bár mindketten tetszhalott állapotba kerültek. Több száz év telt el az előző események óta, az Aperture Science az enyészeté lett, belsejébe utat tört a természet. A szétzúzott és megégetett főgonosz MI személyiségmoduljai önálló életre keltek, mindegyik kialakította a saját kis mikrokozmoszát az omladozó falak között. Egyikük, Wheatley (egy brit akcentussal beszélő hatalmas szemgolyó) elhatározza, hogy véget vet a romlásnak, és felébreszti Chellt, azaz minket – majd már a mi segítségünkkel véletlenül GLaDOS-t is, aki, bár saját gyilkosának tekinti hősünket, nekiáll helyrepofozni a labort, miközben minden eddiginél keményebb tesztek elé állítja őt.

Az alapok természetesen mit sem változtak, fő eszközünk továbbra is a portálfegyver, amellyel új be- és kijáratot nyithatunk bármely felületen – ám mindezt egy egész sor új lehetőség bolondítja meg. Az Excursion Funnel például egyfajta légáramlat, amelynek „hátán" mi is utazhatunk, de persze különféle objektumokat is beledobhatunk, a jól ismert lövegektől a most is nélkülözhetetlen tárolókockákig, és amelynek irányát, azaz be- és kilépési pontjait mi határozzuk meg, akárcsak a Thermal Discouragement Beam esetében; ez a hősugár kiváló az ellenségek eliminálására, és nemcsak közvetlenül, hanem közvetve is: ha a fegyverünkkel felemelünk egy újféle, tükröződő felületű kockát (Redirection Cube), és az izzó pászmába merítjük, afféle „lézervetőhöz" jutunk, amellyel kényelmesen levadászhatjuk a kellemetlen kis robotokat, de persze kapcsolókat is aktiválhatunk a segítségével. Ha lehet, még izgalmasabb a Pneumatic Diversity Vent; ez tulajdonképpen a labor elszívórendszere, igen erős vákuummal, amely bármit felszippant – akár még a falakat is lebontja...

Aki ismeri a Portal háttértörténetét, tudja, hogy a játék egy, a DigiPen (lásd külön) hallgatói által készített projekt továbbgondolása. Nos, a Valve a második rész kapcsán ismét körülnézett a főiskolán – és megint talált egy őrületes puzzle-t. A Tag: The Power of Paint lényege egy festékszóró, melynek lövedékeivel meg tudjuk változtatni az egyes felületek jellemzőit, így tudunk

ADATOK

KIADÓ **Valve**

FEJLESZTŐ **Valve**

MŰFAJ **akció/puzzle**

MEGJELENÉS **2011**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **75%**

STÍLUSMINTA

Portal VALVE (2007)

The Incredible Machine 3DO (1992)

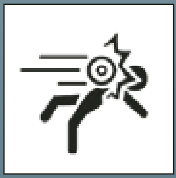
APERTURE LABORATORIES

BIZTONSÁGI RENDSZABÁLYOK

Az Aperture Laboratories kéri a kísérletekben részt vevő alanyokat, hogy próbálják megőrizni egészségük jelenlegi állapotát, és ne okozzanak anyagi kárt és időbeli késedelmet azzal, hogy nem tartják be a következő rendszabályokat.

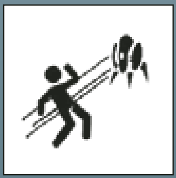
VIGYÁZZ A FEJEDRE

A kísérletek alatt kérjük, mindig figyeljenek a váratlan irányokból érkező kockákra.



ÉLTETŐ ENERGIA

A berendezések működtetésére szolgáló energianyalábok kiemelten egészségkárosítóak.



A ROBOT NEM JÁTÉK

A labor területén elhelyezett őrzővédő robotok nem a barátaink, kérjük az inzultálás mellőzését.

FÜRDENI TILOS

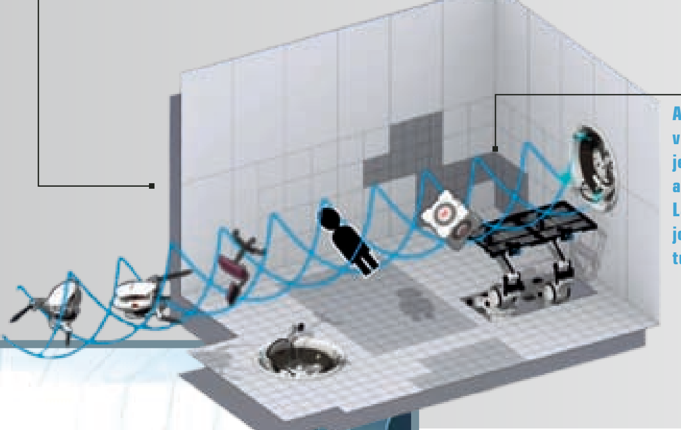
A labor munkahely, nem strand, így kérjük, hogy még a kevéssé savasnak tűnő matériákban se bízzon senki.

JUTALOM

A jól elvégzett feladatokért jutalom jár, azonban a végeredmény minőségét alaposan ellenőrizzük.

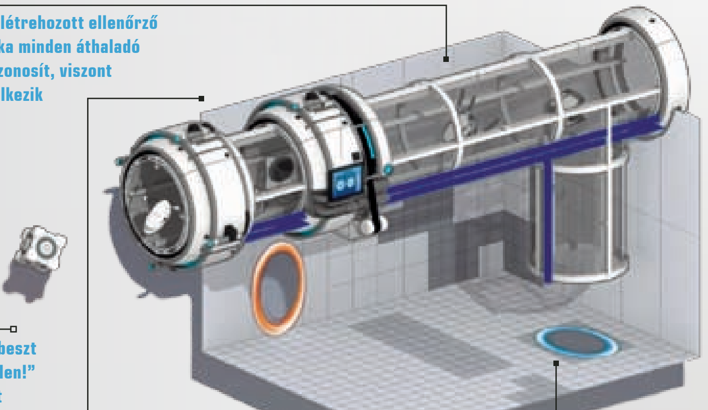
EXCURSION FUNNELS

Az Excursion Funnels fedőnevű kísérletben azt vizsgáltuk, mennyire képesek a tesztalanyok akaratlagos mozgásra és feladatvégzésre, miközben folyékony azbesztben úsztatjuk őket. Az eddig kiértékelt eredmények módfelett informatívak voltak: a tesztalanyok a fenti tevékenységekre egyáltalán nem képesek.



Az „Az azbeszt veszélytelen!" jelmondat az Aperture Laboratories jogvédett tulajdona

A csőben létrehozott ellenőrző elektronika minden áthaladó tárgyat azonosít, viszont sosem ítélkezik felettük



A tesztalany által létrehozott bejárat

PNEUMATIC DIVERSITY VENT

A korábbi évszázadokban olyan jól működő, nagynyomású levegővel hajtott csőpostáinak eme minden szempontból feljavított változata számtalan olyan tesztet tesz lehetővé, amit az alanyok nemcsak egyszerűen végrehajthatnak majd, de élvezhetik is. Ha túlélik.

A Portal világában a fejlesztők nemcsak kreativitásukat élhetik ki, szükség van egy nagyobb adag szadizmusra is

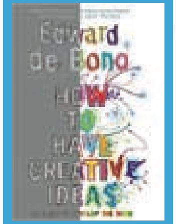
túljutni a pályákon. Ennek alkotógárdáját azonnal leszerződtette a kiadó, magát az ötletet pedig beépítették a játékba – így született meg a Repulsion Gel és a Propulsion Gel. Előbbi egy kék színű folyadék, amelyre lépve a magasba emelkedünk, mintha egy trambulinra ugranánk (lesz ennek egyébként egy fizikai megfelelője is, az Aerial Faith Plate nevű rugós padlólap), utóbbi pedig egy narancssárga massza, amely felgyorsítja sebességünket, így gyorsan mozgó csapdák között is keresztülszáguldhatunk.

Ha most a fentieket elképzeljük egy helyiségben, ahol zuhanás közben néha másodperceink vannak arra, hogy kitaláljuk, merre tovább és hogyan… A műfaj és a Portal szerelmesei máris küzdhetnek a beindult nyálelválasztással, ugyanakkor aki az előző részben inkább a pórusain izzadta ki a testnedveit, az megrettenhet, hogy itt aztán vér és veríték lesz a köbön. Nos, őket azzal nyugtatja a Valve, hogy a második etap semmivel sem lesz nehezebb, mint elődje, csak épp más jártasságokat, nyitottabb elmét kíván. Épp ezért a fejlesztők az egyes „tesztkamrákat" két csoportba sorolták. Az egyik jóval biztonságosabb, ahol kipróbálhatjuk az új játékszereket és begyakorolhatjuk kezelésüket, a másik pedig az „éles" terep, ahol az Edward de Bono (lásd a szövegdobozt) által lefektetett laterális, kreatív gondolkodás lesz segítségünkre: a továbbjutás csak addig tűnik lehetetlennek, míg fel nem szabadítjuk a hétköznapok láncai által lebéklyózott tudatunkat, és szabadon nem engedjük a képzeletünket.

Ha érte valami kritika az első felvonást (a rövidségén túl – ez a rész minimum kétszer hosszabb lesz!), az a multi, egész pontosan a napjainkban amúgy is népszerű kooperatív mód hiánya volt, hiszen a mechanizmus szinte könyörög azért, hogy egy társunkkal próbáljunk túljutni a feladatokon. Nos, ezúttal ez is megadatik, nem is akárhogyan. A fejlesztők megalkottak két új karaktert, két robotot (a jól ismert automata lövegek új evolúciója, akiket egy-egy személyiségmodul keltett életre), velük egy külön sztori keretében kalandozhatunk a szólista módnál sokkal bonyolultabb, kifejezetten a közös játékhoz tervezett pályákon, melyeken valóban csak párban boldogulhatunk. Kommunikálhatunk egymással hangban, speciális, bárhová elhelyezhető piktogramokkal, sőt, nemcsak az otthoni meccseknél lesz elérhető az osztott képernyő, hanem korlátozott ideig az online módban is, hogy összehangolhassuk akcióinkat.

KREATÍVAN GONDOLKODJ!

Az 1933-ban született pszichiáter, Edward de Bono 1967-ben kiadott művében egy újfajta gondolkodásmód alapjait rakta le, először alkalmazva a laterális és párhuzamos gondolkodás fogalmait. Hazánkban is kiadott könyveiben közérthetően, játékosan vezeti rá az



olvasót a konstruktív problémamegoldásra. Ilyen a tavaly megjelent Kreatív elme is – amíg a Portal 2 befut, végezhetek is az ebben szereplő 62 gyakorlattal, így a játék már csak levezetés lesz megizmosodott agyatokkal…

„Sok közös van bennünk. Te teszteltél engem, én teszteltelek téged. Te megöltél engem, én… – hm, ez most gondolkodóba ejtett…"

A Valve mindent bevetett a siker érdekében: az eddiginél is erősebb történetet az első résznél már jól bevált Erik Wolpaw és Chet Faliszek mellett Jay Pinkerton, a Cracked magazin és a National Lampoon humoristája jegyzi, a zseniális Still Alive-val nemzetközi ismertségre szert tett Jonathan Coulton újra csatasorba állt, és persze ismét Ellen McLain kelti életre GlaDOS-t. Ennél is fontosabb azonban, hogy úgy tűnik, a cég megtalálta a jelen bemutató elején boncolgatott egyensúlyt: megmaradt a régi báj, humor, lendület, az új elemek tökéletesen illeszkednek a régiek közé, miközben nem nehezebb, hanem kreatívabb lett a játék, no és persze még látványosabb. Az eddig látottak alapján egyáltalán nem tartjuk túlzónak a kiadó első embere, Gabe Newell szavait, aki kijelentette: „A Portal 2 a valaha készített legjobb címünk". De hogy mindezt letesztelhessük, hogy átverekedjük magunkat az Aperture Science Szkülláin és Kharübdiszein, és a végén magunkba tömhessük a jól megérdemelt Feketeerdő tortát, arra még egy picit sajnos várnunk kell…

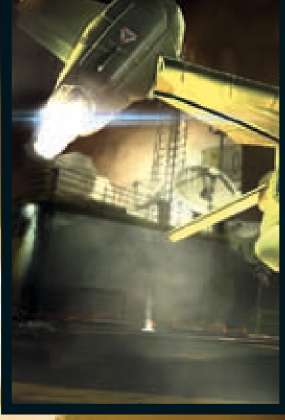
www.pcguru.hu/1195

» A fejlesztők megpróbálják átugrani az első rész által magasra tett lécet. Aki szereti és tudja használni az agyát játék közben, annak ez a cím lehet jövőre az egyik legjobb választás…

»Ж REDENC

PRO
Az alapmű erényei mellett összetettebb, kreatívabb feladványok várnak ránk, és a multi sem lehetetlen.

KONTRA
Sajnos még mindig nagy kockázat kiadni egy, a gondolkodásra építő és arra sarkalló játékot.



HALÁLOS EVOLÚCIÓ

DEUS EX HUMAN REVOLUTION™

[IRTA CHOCHO] **A Warren Spector által útjára indított Deus Ex formabontó játék volt, és bár a második rész nem volt akkora durranás, mint szerettük volna, a Human Revolution című harmadik felvonás ígéretesnek tűnik.**

Bár eleinte várni akartam az utolsó bekezdésig, úgy érzem már most, a cikk elején le kell szögeznem valamit, ami lehetséges, hogy többeket el fog szomorítani. A Deus Ex: Human Revolution fejlesztésében sem Warren Spector, sem a másik Deus Ex agytröszt, Harvey Smith nem érintett. Mielőtt azonban kardjába dőlne a kedves olvasó, rágja át magát ezeken az oldalakon, ugyanis a harmadik Deus Ex a „nagy öregek" támogatása nélkül is figyelemre méltó. Aztán persze az is lehet, hogy hiába sírok ilyen látványosan, mert akik e sorokat olvassák, már nem is biztos, hogy emlékeznek az első epizódra, lévén a játék kerek tíz éve jelent meg. Az eltelt évtized millió olyan címet hozott, melyek fényében a Deus Ex már nem tűnik nagy durranásnak (például BioShock), akkoriban azonban döbbenetes volt, hogy a program azt a látszatot keltette, hogy minden, amit teszünk, kihatással van a körülöttünk élő világra. A főszereplő ügynök, JC Denton legendává vált, és bár a folytatás nem lelt olyan lelkes fogadtatásra, a kasszáknál elég jól szerepelt. Szomorúak is voltunk, mikor a sorozatot fejlesztő Ion Storm csődöt jelentett, nemrég azonban az Eidos Montreal kezébe került a licenc, mely csapat azóta ügyködik az emberi evolúció új világának sötét oldalán. Új főszereplő, új történet, de régi játékmenet és mindent elsöprő odafigyelés… elég ennyi egy sikeres élesztéshez?

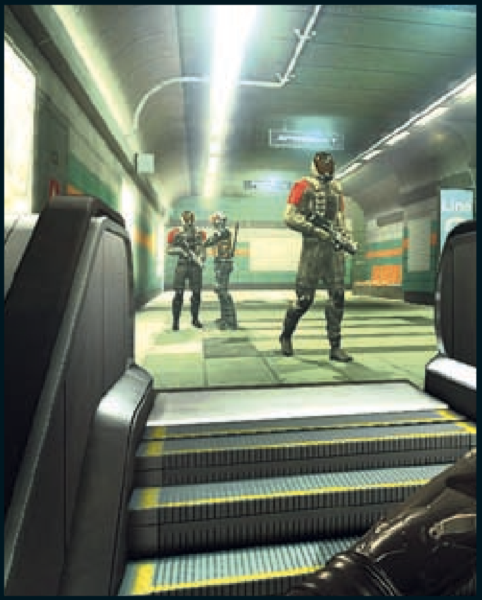
ADATOK

KIADÓ	**Square Enix**
FEJLESZTŐ	**Eidos Montreal**
MŰFAJ	**Akció – RPG**
MEGJELENÉS	**2011. február**
KÉSZÜLTSÉGI SZINT	**70%**

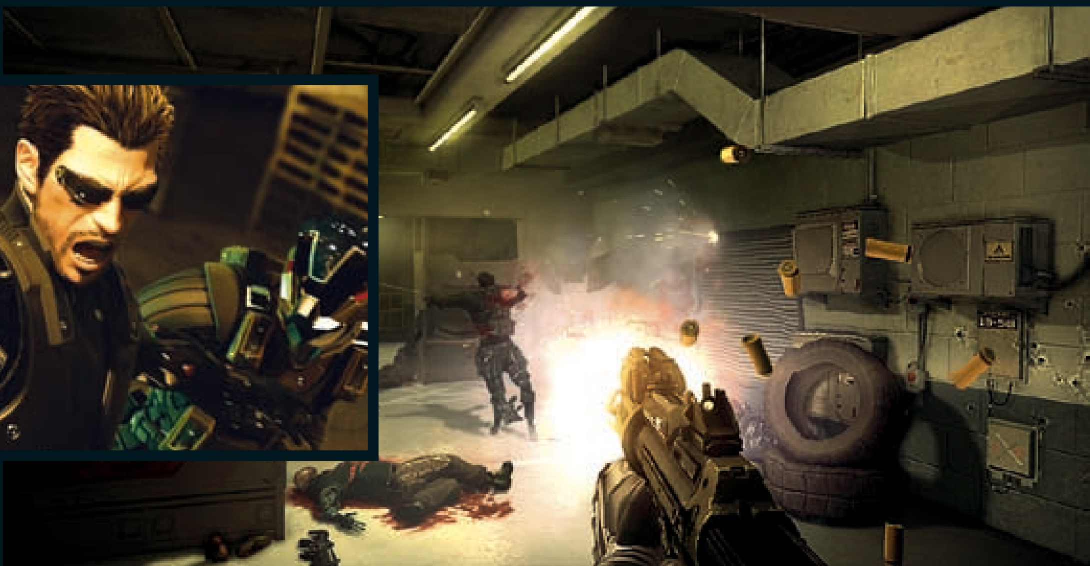
STÍLUSMINTA

Deus Ex
2001 (EIDOS)

Deus Ex: Invisible War
2003 (EIDOS)



Ahogy eddig minden részben, most is dolgozhatunk gyilkolás nélkül. Persze ez nem jelenti, hogy megússzuk a nagy csetepatékat…



CHERCHEZ LA FEMME

Ahogy keménykötésű harcos nélkül, úgy jó csajok hiányában sem lenne az igazi a Deus Ex – a készítők pedig igyekeznek megfelelni az elvárásoknak. Az alant látható hár(e)om hölgy meglehetősen fontos szerepet tölt be kalandjaink során, már persze azon túl is, hogy az elszántabbja nyáladzva bámulja őket. A céges tündérke, a szerelőcsaj, illetve a hírolvasó lány mind-mind fontos infókkal lát majd el minket. Legalábbis reméljük.

A JÖVŐ ÚTJA A MÚLTBA VEZET

Tény, hogy hozzányúlni egy olyan komoly gyökerekkel bíró sorozathoz, mint a Deus Ex, nagy felelősség. Ezenfelül viszont az is igaz, hogy mivel az alapanyag meglehetősen régi, az ott elmesélt történet folytatása értelmezési gondokat okozhat azoknak, akik nem ismerik az előzményeket. Az Eidos Montreal fejlesztői ezt a dilemmát úgy oldották meg, hogy a cselekményt az első rész elé helyezték, vagyis a Human Revolution valójában egy előzmény lesz a 2000-es Deus Exhez.

A sztori szerint 2027-ben járunk, negyed századdal JC Denton ámokfutása előtt. Főhősünk Adam Jensen, egy biztonsági tiszt, aki a detroiti Sarif Industries alkalmazásában áll, s akárcsak JC, imád napszemüveget viselni a sötétben. A vállalat bionikus kiegészítők, implantátumok és protézisek fejlesztésén dolgozik, a világ pedig, melyben Adam él, másról sem szól, mint a technológia új irányvonala által diktált mesterséges evolúció kierőszakolásáról. Mindenki jobb, gyorsabb, erősebb akar lenni, az emberek pedig bármire képesek egy olyan eszközért, amivel tovább élhetnek, vagy ami megakadályozza, hogy valaha is megbetegedjenek. Ahol helyszínt, és azon felül, hogy tönkrevágják a bulit, vele is csúnyán elbánnak. Súlyos sérüléseit csak úgy élheti túl, ha kezelésbe veszik a cég tudósai, s így Adam kisvártatva egy gyilkos kiborg testében találja magát. Persze maga Sarif sem a két szép szeméért menti meg hősünk életét. Jensenre hárul a feladat, hogy kiderítse, kik álltak a támadás mögött, s ezzel egyetemben alá kell merülnie a jövő összeesküvésekkel és misztikummal átszőtt, veszélyes világába. Figyelem, a háborúban mindent szabad.

VALÓBAN AZ, AMINEK LÁTSZIK?

A történet remekül idézi a klasszikus Deus Exet, az atmoszféra pedig látványosan merít Ridley Scott Szárnyas fejvadász című filmjéből. Ez a két elem aztán olyan tökéletesen egyesül, hogy már az első képek (és a már általatok is biztosan látott bemutatkozó trailer) alapján leszűrhető, hogy az Eidos jó utat választott a legenda feltámasztásához. Ami azonban még ennél is fontosabb egy Deus Exnél, az a játékélmény, lévén az első részt a lehetőségek tárháza, a szabadság emelte trónusra. Kaptál egy küldetést, de nem volt kedved nekiesni? Nosza, bemehettél egy bárba, beszélgethettél egy ausztrál

ÖSSZETETT LEHETŐSÉGEK, STÍLUS ÉS TÖRTÉNET – VÉGRE MINDEN EGYÜTT?

pedig ennyire kíván valamit a társadalom, ott könnyedén csúszik korrupcióba a dolog. Ez a helyzet a jövő Amerikájával is. A bűnözés virágzik, a Sarifhoz hasonló megavállalatok azt csinálnak, amit csak akarnak, az ember pedig sosem tudja, kiben bízhat és kiben nem. Egy nap maga David Sarif, a cég igazgatója kéri fel Jensent, hogy ellenőrizzen egy rendezvényt, mert tart a sok, mesterséges fejlődést erkölcstelennek tartó szervezet esetleges támadásától. Bár Adam megteszi, amit tud, egyszeriben zsoldosok özönlik el a

nővel, ihattál egyet-kettőt, majd eldönthetted, hogy ezek után végiglövöd-e a zárt utca őreit, vagy az eszedet használva hazudod be magad a kordon mögé. A Deus Ex maga volt az akcióba öntött szerepjáték, az a műfaj, amit azóta is másolnak, de senki sem visz tökélyre. A második rész kritikai bukását aztán pont eme szabadság lebutítása okozta, az Eidos pedig úgy döntött, nem követi el ugyanazt a hibát, amit Spectorék az Invisible Warral. A Human Revolutionben minden egyes döntésünk, cselekedetünk kihatással

Robotok, a fedezéken csapkodó lövedékek, képzett ellenfelek – ez vár ránk a Deus Ex: Human Revolution világában

lesz a körülöttünk élőkre, a feladatok pedig millióképpen lesznek megoldhatók. Vegyünk egy példát! Az E3 alatt néhány kiválasztott kolléga megtekinthetett egy húszperces demót, melyben Adam a fiktív Heng Sha szigetére utazik, hogy megtaláljon egy hackert. Heng Sha egy futurisztikus, két szintre emelt városrész Sanghaj partjainál, ahol minden egyes új szervet megkapni, igaz, a valódi árat sokszor nem a vásárló fizeti meg. Jensen első útja egy helyi klubba vezet, a Kaptárba, ahol a főnök, egy bizonyos Tong lesz a segítségére. A Kaptár zűrös hely, sosem tudni, ki és mikor esik a nyakunkba, ám a bent lődörgő, nagyjából ötven ember egyenként megszólítható. Innentől kezdve a játékos maga dönt, hogy kikkel haverkodik, és a cselekedeteitől függően folytatódik a misszió. Bizony, jól olvastátok, bárkihez is menjünk oda, mindenki élő, lélegző karakter, azt a látszatot keltve, hogy a játékos bármit megtehet. Persze csak illúzió az egész, de ha jobban belegondolunk, egy játéknak nem is kellene másról szólnia, mint a hitegetésről, s ezt a Human Revolution az eddig látottak alapján igen ügyesen csinálja. Ha már szóba jöttek a helyszínek, nem árt tisztában lenni vele, hogy Adam a fél világot körbeutazza egy-egy információért. A játék első hat órája Detroitban játszódik, Jensen szülővárosában, sőt, az eseményeket elindító támadást is a játékmenetbe ültették. Ezt követi majd a már említett szigetváros, hogy aztán Sanghajban keressük tovább a felelősöket. A játékban öt metropoliszt járhatunk majd be, a listán azonban Montreal az utolsó, amit tudunk, szóval kettőt még nem fedett fel az Eidos. A komolyabb helyszíneken egy rakás kerület szabadon bejárható lesz, valósághű miliőt teremtve, az Eidos pedig több mint száz kitalált reklámot tervezett a játék jövőjének hihető ábrázolásához.

FIZIKAMU

Ez persze még csak a felszín, a játék körülményei, nem maga az élmény. A Deus Ex: Human Revolution klasszikus FPS nézetben fog működni, igaz, a dialógusok során gyakorta vált majd harmadik személyre a kamera, hogy lássuk Adam reakcióit. A dramaturgia kiemelt szerepet kap a beszélgetésekben, hisz bármikor bárkivel szóba elegyedhetünk, s mivel a missziók nagy része csak támpontokat ad, nekünk kell majd kinyomoznunk a részleteket. Eleinte a tipikus „kérdezz-felelek" rendszerrel nézünk farkasszemet, ám ha meg kell győznünk valakit, komolyabb szócsatákba is keveredhetünk. Amikor már elég információval rendelkezünk ahhoz, hogy cselekedjünk, el kell döntenünk, hogyan tovább. Ahogy haladunk előre a játékban, úgy kapunk egyre jobb és drágább felszerelést, ám ezeknek millióféle változata lesz, így ahhoz, hogy a vásárláskor jót vegyünk, nem árt tudni, hogy milyen játékstílusban kívánunk érvényesülni. Amennyiben lopakodni szeretünk, érdemes rágyúrni a közelharcra és a csendes mozgásra. Jól jön, ha pár implantátummal elsajátítjuk a láthatatlanságot, és az emberfeletti erőt is érdemes felvértezni magunkra, hogy nagyobb, látszólag elmozdíthatatlan tárgyakat is felhasználhassunk a továbbjutáshoz. Ilyenkor a nyíltszíni akció helyett jobb csöndben az ellenfelek háta mögé osonni, hogy egy gombnyomásra kivégezhessük őket, de ha kegyesek vagyunk, életben is hagyhatjuk az elkábított áldozatokat. Azonban ha hírből sem ismerjük a könyörületet, és jobban szeretjük látatlanban szórni az áldást, inkább gyúrjunk rá a jobbnál jobb kézifegyverek profi használatára, tornásszuk fel az életerőnket, és a riadóztatott erősítésre fittyet hányva sétáljunk be az ellenség gyűrűjébe. Ilyenkor az emberfia persze elgondolkodik, hogyha mindkét út járható, miért is szenvedjen az elsővel, amikor a második is beválik, mi több, látványosabb is? Nos, a választ a játék adja meg. A Deus Ex világában az erőszak sokszor jól jön, de nem mindig kifizetődő, így ha valakiről az a hír járja a városban, hogy előbb lő, és csak aztán kérdez, biztos, hogy nehezen érvényesül a bűnözőkkel tömött társadalomban.

A fejlesztők célja tehát az első rész „valamit valamiért" politikájának kiterjesztése volt

AZ ÖRDÖG ÉS A RÉSZLETEK

A játék általunk alakított főhősét számtalan ponton módosíthatjuk majd, és nem állunk meg a máshol látható „új távcső a puskára" szinten: ami mozdítható, az változtatható is, mindegy, hogy testrész vagy egy fegyver alkatrésze-e a kiszemelt célpont.

PUSKAPOR

Bízz istenben, és tartsd szárazon a puskaport, tartja a régi hadi bölcsesség, és Mr. Jensen sem gondolja ezt másképp. A készülő Deus Exben nem lesz hiány exotikus fegyverben...

KARÖLTVE

Mivel Adamet a szó legszorosabb értelmében kiskanállal vakarják össze, kevés dolog akad rajta, ami nem gép. Viszont ezzel a kézzel akár egy autót is elhajíthat.

CSAK CSENDBEN

Bár a sok kibervernek köszönhetően jobbak vagyunk, mint az ellenség, nem feltétlenül kell mindenkinek tudnia, hol vagyunk.

HELYSZÍNELÉS

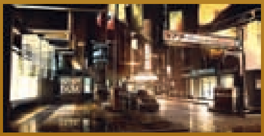
A jó sztorihoz nem árt, ha van a tarsolyban pár eredeti helyszín is, ahol a történet fonalát a megfelelő mélységbe tudjuk levezetni. A Deus Ex: Human Revolution készítői a három nagyváros (Detroit, Shanghaj és Montreal) mellett kiemeltek néhány olyan részletet is, ami különös figyelmet kap majd a játék során.

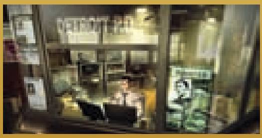
BÚVÓHELYEK

Mivel a történet egy nyomozás körül bonyolódik, nem árt majd egy olyan hely, ahol minden adat és talált apróság összegyűlik – ha át akarjuk gondolni, mi is történt eddig, és mi kellene legyen a következő lépés, csak menjünk haza, keverjünk egy italt, és vegyük sorra a dolgokat.

DETROIT

Az Egyesült Államok iparvárosát sem kerüli el az átalakulás: a Nagy Tavakról fújó szél egy igazi technokrata megapolisz utcáin borzolja majd a kedélyeket. A fejlesztők szerint ugyan Detroitban kezdünk majd, a történet nagyobb része azonban Shanghajban játszódik.





RENDŐRSÉG

Minél mélyebbre ásunk a támadók utáni hajszában, annál biztosabb, hogy előbb-utóbb a rend őreivel is összeakadunk. Kérdés, hogy a találkozó milyen előjellel esik majd meg, viszont az biztos, hogy a hivatásos zsaruk komoly szerepet vállalnak majd a történtek felgöngyölítésében.

SARIF IRODÁJA

Főnökünk, megbízónk, megmentőnk – mindegy, hogy fogalmazunk, a lényeg, hogy nem egyszer lesz majd alkalmunk a multimilliárdos cégvezető irodájában lógatni kicsit a műlábunkat, mereszteni a kiberszemünket, meg a többi. Persze ne lepődjön meg majd senki, ha lesz egy kis fordulat…

SHANGHAJ

Nem lep meg senkit, hogy a város, amiről már manapság is csak szuperlativuszokban beszélhetünk, a játékban is maga lesz a cyberpunk-lázálom: a természetes fény, a közbiztonság és -tisztaság teljes hiánya ellenére pezsegnek a mindennapok. Mármint ha túléled a következő öt percet.

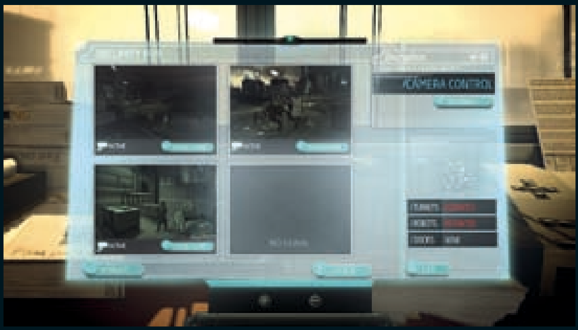
a modern technika engedte játékmenetben, ez pedig úgy néz ki, sokad dobhat az újrajátszhatóságon. Magát az akciót egyébként a megszokott fegyverek teszik élvezetessé (gépfegyver, puska, pisztoly, távcsöves íjpuska... legalábbis eddig ezek ismertek), és szólnak ígéretek a harcedzett mesterséges intelligenciáról is, mi azonban sokkal jobban örülünk annak, hogy a nagy öldöklés közepette Jensen meg is pihenhet kicsit. Küldetéseink között visszatérünk a főszereplő üvegfalú luxuslakásába, ahol a távol töltött napok vagy hetek mindig hagynak valamilyen szomorú, magányos nyomot. A postaláda tele van hirdetésekkel, mindenütt áll a por, Adam növényei pedig elszáradóban vannak, hisz nem volt, aki locsolja őket. Persze, fontos a harc és a fejlődés, mégis ez a fajta odafigyelés lesz, ami kiemelheti a Deus Ex: Human Revolutiont a jövő év nagy FPS durranásai közül. Többjátékos mód egyébként egyelőre úgy néz ki, nem lesz, ami nem baj, mert egy ilyen stílusú játékhoz erőltetett ötlet lenne.

A technika ördöge a részletekben lakozik. Ha már részletek, érdemes pár pillantást vetni a mellékelt képekre. Noha a Human Revolution PC mellett Xbox 360-ra és Playstation 3-ra is meg fog jelenni, azt látjuk, hogy minden hihetetlenül jól néz ki, és még az olyan egyszerű dolgok is, mint egy pohár vagy doboz, csak úgy sütik magukból a realizmust. A látványért az eleve multiplatform Crystal Engine módosított változata felel, vagyis annak a motornak az unokája, ami már sikerrel bizonyított az új generációs Tomb Raiderekben. Bár a textúrák és a karaktermodellek már önmagukban megérnek egy misét, a részecskeeffektek azok, amik miatt igazán ütős az új Deus Ex. Mindent por és köd lep, néha erősebben, néha gyengébben,

A TÖBBJÁTÉKOS MÓDRÓL EGYELŐRE NINCS HÍR – ÉS EZ NEM IS NAGY BAJ

sejtelmessé, izgalmassá és kísértetiessé varázsolva még a legzsúfoltabb városrészeket is. A helyszínek már-már perverz módon kidolgozottak, sőt, mindegyik város teljesen egyedi designt kap, hogy hitelesen mutassa be jelenkori változatának lecsúszott, jövő idejű mását. Minden kerület, minden sikátor és járdasziget egyedi lesz, noha azt nem tudni, a mostani nevezetességek közül találkozunk-e eggyel is. A fejlesztők a korábban említett reklámok mellett még a jövő használati tárgyaira is odafigyeltek. Nagyjából 1100-1300 olyan eszközzel találkozunk majd, amiket másfél évtizeddel később használ az utca embere (telefonok, szkennerek, autóbuszok), és ezekre egy csomó játékmenetbeli apróság is épül, mint például a hackelés minijátéka. A tálalásra tehát, úgy tűnik, 2011-ben sem lehet majd panasz, és ha csak el nem szúrnak valamit, a korábbi részek zenei stílusa is visszaköszön a harmadik… akarom mondani első felvonásban.

Miután behackelsz a biztonsági kamerák rendszerébe, és megnézed, hol érdemes támadni, neki is kezdhetsz...



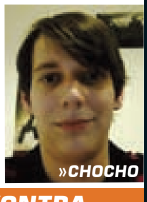
ISTENI CSODA?

Való igaz, hogy Deus Ex: Human Revolution már jó ideje készül, de valahogy minden egyes frissítésnél jobbnak tűnik, mint amilyen az eredeti szerzőpáros folytatása, az Invisible War volt. Ez pedig nagy szó, hisz sokáig átkoztuk a napot, amikor Warren Spector a Disney-hez igazolt Epic Mickey-t készíteni, s most úgy tűnik, nem is hiányzik annyira a projekt mögül. Ennek ellenére persze muszáj kicsit kötekednünk is, főleg, hogy a játékból pár videó és kép az összes fellelhető, nyilvános anyag. Alig mutattak valamit az implantátumokból, a tűzharcból vagy az AI-ból (erős a gyanúm, hogy utóbbi igencsak scriptelt volt a bemutatón), sőt kör alakú eszköztár is megmaradt, holott már az előző részben sem volt valami praktikus.

A megjelenésig persze sok minden változhat még, és valószínű, hogy a játékot többször bemutatják majd addig, de ez el is várható, lévén a végleges változat 2011 tavaszán már a boltokban kell legyen. Mi mindenesetre bizakodóak vagyunk, és hisszük, hogy a sorozat tíz év után ismét magára talál, de annak azért tudnánk örülni, ha JC Denton még egyszer visszatérne, ha csak újabb klón képében, akkor is. Na és az öreg Warren? Ki tudja... lehet, hogy egyszer még visszatér meseföldről egy isteni beavatkozás erejéig. El tudnánk viselni.

www.pcguru.hu/1034

» A Deus Ex sorozat jobb lehet, mint valaha, igaz, ez sokban múlik az új karakter szerethetőségén is.



»CHOCHO

PRO
Valód Deus Ex-hangulat és a remek játékélmény ígérete

KONTRA
A második résztől is ezeket vártuk, hiába...

ŐFELSÉGE SZOLGÁLATÁBAN

JAMES BOND 007 BLOOD STONE

[ÍRTA W] **A felemás Quantum of Solace után külső nézetre és kevert játékmenetre vált a James Bond-széria. Akció földön, vízen és levegőben, orrkarikás Bond-lánnyal, robbanásokkal és sok lövöldözéssel tarkítva!**

Amennyiben a korai években a dögös nők, a hattyúdalnál pedig az ésszerűtlenebbnél ésszerűtlenebb gadget-kiállítás volt a meghatározó a James Brond franchise életében, akkor manapság az újraszületés. A vásznakon újraszületett akkor, mikor hátrahagyta a csontig rágott és a földbe döngölt sármos-mázlista figurát és lecserélte a Bourne-os macsó-gyilkológépre. Sikeresen – csak épp jól működő és színvonalas játékverzió nélkül – a pótlólagosan érkező és erősen foghíjas Quantum of Solace csak arra volt elég, hogy hozzá lehessen csapni az ezerforintos mozijegy és a cicomás DVD-tok mellé. Az igazi változás most kezdődik, hisz a széria kétfelé ágazik – a Wii-s GoldenEye a múltidézés felé nyúl, a Blood Stone viszont a keményvonalas James Bondnak adózik akkor, mikor a sorozat fő csapásiránya épp nyüszítve vergődik. Az MGM-nél nincs pénz, a stúdió serényen zuhan a szakadékba, a fontosabb sorozatok parkolópályán, Daniel Craig az unalmas szünidőben kannából issza a tablettás Martinit, Bond viszont máris akcióba lendül, úgy, ahogy azt a vásznon tenné, csak most még dublőrre sincs szüksége.

SZIRÉNÁK AZ ÉJSZAKÁBAN

A Quantum of Solace színtiszta és nagy százalékban felemás belső nézetes lövölde volt, a Blood Stone viszont keverék – alapjáraton külső nézetes akciójáték a 2010-ben elvárt elemek teljes listájával, a köztes időben pedig tetszetős autós-hajós-repkedős őrület. Robbanásokra és látványos tűzpárbajokra hangolt adrenalinadag, magasra csavart tesztoszteronszinttel. Az egyik percben még egy jacht belsejében lapulsz egy asztal mögött, várva a megfelelő alkalmat egy fejlövésre, a következőben viszont már egy motorcsónak kormányát forgatod, miközben katamaránok alatt száguldasz és teherszállítókat kerülgetsz, hogy pár perc után egy villa lépcsőjén landolj, folytatva a tűzpárbajt.

Intenzív és látványos – talán ez a két jelző az, ami a legjobban leírja a Blood Stonet. Sokkal inkább egy interaktív film, sem mint egy unalmas játékverzió. A büdzséje kisebb, Daniel Craig még mindig hajlamos úgy kinézni benne, mintha valaki kalapáccsal igazította volna át a koponyáját kiskorában, a Bond-lányban pedig inkább a gyurma, sem mint a szilikon teng túl, de az új Bond-játék bizony tud szép lenni. Akkor, mikor a vizeket szeli napsütésben, mikor a havat ropogtatja a lába alatt. Bejárja Szibériát, sziesztázik Dél-Franciaországban, rombol Isztambulban, a neonfények árnyékában gyilkol Bangkokban. Bejárja a Földet, ahogy azt James Bondnak meg kell tennie.

Ezúttal miért teszi? Mert egy kiemelt fontosságú tudósnak lába kél – leugrik egy doboz cigiért, de sosem jön vissza, a brit titkosszolgálat pedig nem házasságtörést, hanem gyilkosságot sejt a háttérben. Bond ezúttal nem egyedül játssza a megmentőt, mellé szegődik a Bond-lány, hogy együttes erővel keresgéljenek és harcoljanak a nagyon morcosnak tűnő szvetteres gonosztevő osztagaival.

ADATOK

KIADÓ **Activision**

FEJLESZTŐ **Bizarre Creations**

MŰFAJ **TPS**

MEGJELENÉS **2010. karácsony**

KÉSZÜLTSÉGI SZINT **70%**

STÍLUSMINTA

The Bourne Conspiracy 2008 (SIERRA)

Quantum of Solace 2008 (ACTIVISION)

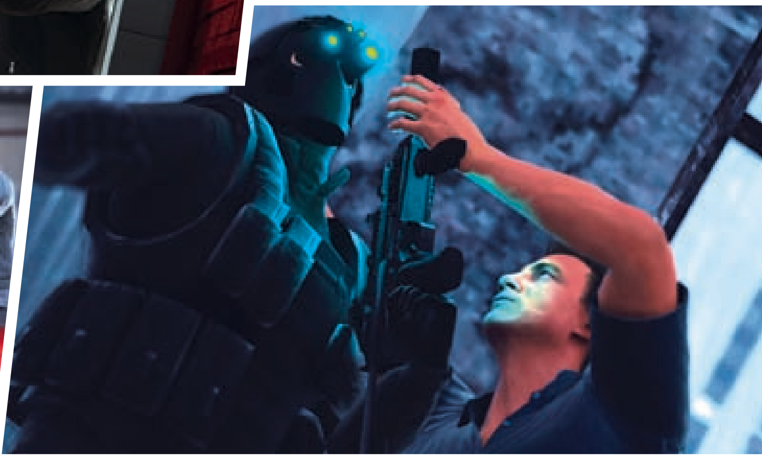
FÖLDÖN-VÍZEN-LEVEGŐBEN – BOND ÜGYNÖK MINDENHOL OTT LESZ

PADLÓGÁZ

Teszik mindezt elsősorban földön. A Blood Stone-nal elég pár percet eltölteni ahhoz, hogy gördülékeny akciójátékként legyen elismerve. Jól kezeli a fedezékrendszert, gond nélkül gurul és vetődik a tereptárgyak mögé, hogy onnan ossza a halált. Remekül boldogul a nyílt tűzpárbajokban, sőt, a Craig-féle Bond még a pofonokat is meglepő könnyedséggel osztja. Az egygombos harcrendszer elsősorban a gyors, látványos és gyomorforgatóan durva

BOND-LÁNY

Ha új James Bond, akkor új Bond-lány, még ha az csak virtuálisan is szerepel. A Blood Stone domborulatait a brit R&B énekes, Joss Stone adja. Stone kisasszony mélyen dekoltálva és orrpiercinggel játssza el a dögös csábító szerepét, sőt – a sorozat történetében talán először nemcsak ő a Bond-nő, de a főcímdal énekese is, ami 23 éves korát látva kiemelkedően jó teljesítmény. Manapság elsősorban nemcsak énekel, de színészkedik is – 2008-ban egy leszbikus nőt játszott, mostanság nyolcadik Henrik feleségét alakítja a Tudorokban.



kivégzésékre épül – ha valamihez hasonlítani kéne, akkor az az új Splinter Cell. Ráadásul a párhuzam nem ér véget: itt is megtalálható a sikeres közelharci támadások után járó kivégző pont, ami az itteni bullet time-nak felel meg. Bár a Bizarre állítja, hogy még a Conviction előtt találták ki a rendszert, mégis úgy néz ki, mintha ikrek lennének – Bond itt is sérülés és gondolkodás nélkül osztja a fejlövéseket akkor, mikor lehetősége van rá. Igaz, itt a lopakodás teljesen másodlagos, Bond a nyílt konfrontációt szereti és inkább szemtől szemben küzd meg azzal, aki az útját állja, sem mint, hogy elterelje annak a figyelmét, vagy csendben gyilkoljon.

Előbb vagy utóbb persze ez igazán unalmassá válna – a konzolos Bond-játékok ezt mindig is ügyesen oldották meg, ott két masszív tűzpárbajra mindig jutott egy kiadós járműves szekció és ez itt sincs másként. A Blood Stone mögött az a Bizarre Creations áll, akik az MSR majd a PGR sorozattal megmutatták, hogy milyen a szimulátor és az árkád keresztmetszete közti tér – az ott szerzett tudásukat itt nemcsak felhasználják, de durván kamatoztatják is. A Blood Stone vezetős részei legalább annyira intenzívek és pörgősek, mint a fegyveres összecsapások. Ez persze nem meglepő, Bondról van szó, aki nemcsak remek turista, de kiváló sofőr, ráadásul a világ bejárása és megmentése között még arra is van ideje, hogy megfektessen mindenkit. A mindenki jelen esetben lehetne akár egy Aston Martin vagy egy nagyon drága és nagyon gyors motorcsónak, amiket ugyan nem viszünk majd ágyba, de a volán mögé ülve minden mást megtehetünk velük. A vezetős részek lineárisak, eltévedni így senki sem fog, ahogy unatkozni sem. A szélsebes száguldás alatt csak úgy elsuhan a táj, robban, aminek robbannia kell. A Need for Speeddel és a Burnouttal való párhuzam húzása talán megbocsátható – előbbiből a remek kezelést, utóbbiból a sebességérzetet és az adrenalint emeli át a Blood Stone. Ilyen és ehhez hasonló részekből elvileg legalább hat lesz, ami a játékidő közel felét teszi ki.

ITT VAN HOLLYWOOD

Az Activision és a Bizarre véleménye szerint a James Bond 007: Blood Stone inkább egy interaktív akciófilm, semmint játék, és ebben nagy igazság lehet, hiszen a Blood Stone stábjában több olyan név is megtalálható, akik már régóta két lábbal, térdig tapicskolnak a sorozatban. Michael G. Wilson már 1985 óta a Bond-széria mellett van producerként és íróként, a koreográfiát és a mocap mozdulatokat Ben Cooke, Bond ezeréves kaszkadőre/dublőre tervezte, a forgatókönyvet pedig Bob Feristein, a Holnap Markában elkövetője jegyzi.

LICENSE TO KILL

Kérdőjelek persze még bőven akadnak – mi a helyzet például a kötelezően használandó multiplayerrel? Annyi biztos csupán, hogy a Blood Stone itt is okos, nem megy szembe a népszerű online címekkel, nem tör a Call of Duty trónjára. Éppen ezért az új Bond-lány nem fog kövér gonosztevőkkel deathmatch-et vívni és a versenyzés is kimarad – hogy milyen játékmódok lesznek azt még mi sem tudjuk, de az már garantált, hogy 16-an fognak majd egymással küzdeni a Bond-univerzumban. Az biztos, hogy szebb ezekben a módokban sem lesz. Rondának messze nem nevezhető, az egyes helyszínek alaposan és hangulatosan díszítettek, az Akropolisz tövében prezentált motorcsónakos száguldás kellőképp látványos volt, ráadásul már most, relatíve kidolgozatlan állapotában is gördülékenyen fut, de az élbolyba azért nem tudja magát besoroltatni. Sebaj: kárpótol ezért a tartalom és az a változatosság, amit az egyes szakaszok és maguk a szituációk nyújtanak a temérdek filmszerű átvezető jelenettel.

Mivel a James Brond franchise jelenleg erősen az oldalvonalon pihen, ezért a Bond-fanatikusoknál nem kérdés, hogy ha valamire, hát erre biztosan érdemes lesz rávetődni. Ráadásul ez idén végre azokra is igaz, akik csalódtak a Quantum of Solace egyszerűségében és rövidségében, ők most többszörösen megkapják azt a Bond-adaptációt, amire mindig is vágytak.

www.pcguru.hu/1968

»Régóta pletykálták, de most végre bemutatkozott. Az új Bond-játék méltónak tűnik a sorozat hírnevére!

PRO
Változatos akciócsomag, vezetéssel és lövöldözéssel

KONTRA
Bond és a Bond-lány gyurmaemberek, avagy Barbapapa eltitkolt gyermekei

16
www.pegi.info

NUCLEAR LAUNCH DETECTED...
STARCRAFT
WINGS OF LIBERTY
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
www.STARCRAFT2.com
AVAILABLE NOW
© 2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wings of Liberty is a trademark, and StarCraft, Blizzard Entertainment and Blizzard are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries. All other trademarks referenced herein are the properties of their respective owners.

ÚJABB ETALON SZÜLETETT A BLIZZARD MŰHELYÉBEN

StarCraft II
Wings of Liberty™

KIMONDHATATLAN ÉRZÉS EGY OLYAN JÁTÉKOT TELEPÍTENI, AMIRE TÖBB MINT TÍZ ÉVE VÁRUNK. AZ IZGALOMTÓL MÁR SZINTE KÉPTELENEK VOLTUNK ALUDNI, AZ ELMÚLT HETEKET PEDIG AZ 1. RÉSZ ÚJRAJÁTSZÁSÁVAL TÖLTÖTTÜK.

ADATOK

KIADÓ
Activision/Blizzard

FEJLESZTŐ
Blizzard

MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fő

INFO

A Blizzard a játékvilág egyik legjelentősebb fejlesztőcsapata, olyan játékokkal a hátuk mögött, mint a Warcraft, a Diablo és a World of Warcraft MMO. Nevük egyet jelent a minőséggel és a végletekig csiszolt, maximálisan szórakoztató játékmenettel.

Megérkezett, itt van, végre, na lássuk! Megőszültünk, kihullott a hajunk, a barátaink megházasodtak, gyerekeik születtek, azok elkezdtek iskolába járni, mi pedig már nem is tudjuk hanyadik munkahelyünket koptatjuk. De közben nem felejtjük el, milyen érzés volt 12 évvel ezelőtt a kólával és pizzával átitatott LAN-partik hangulata, a világ legjobb stratégiai játékának köszönhetően. Igen, a StarCraftról van szó. Arról a játékról, amely azóta nemzeti sport lett. Arról a játékról, amit máig a történelem legjobban fogyó RTS-eként tartanak számon. Arról a játékról, aminek most megérkezett a folytatása, amivel a Blizzard ismét bebizonyíthatja, hogy ők galaxisunk legjobb játékfejlesztői.

ÓVATOSAN, BIZTOS ALAPOKON

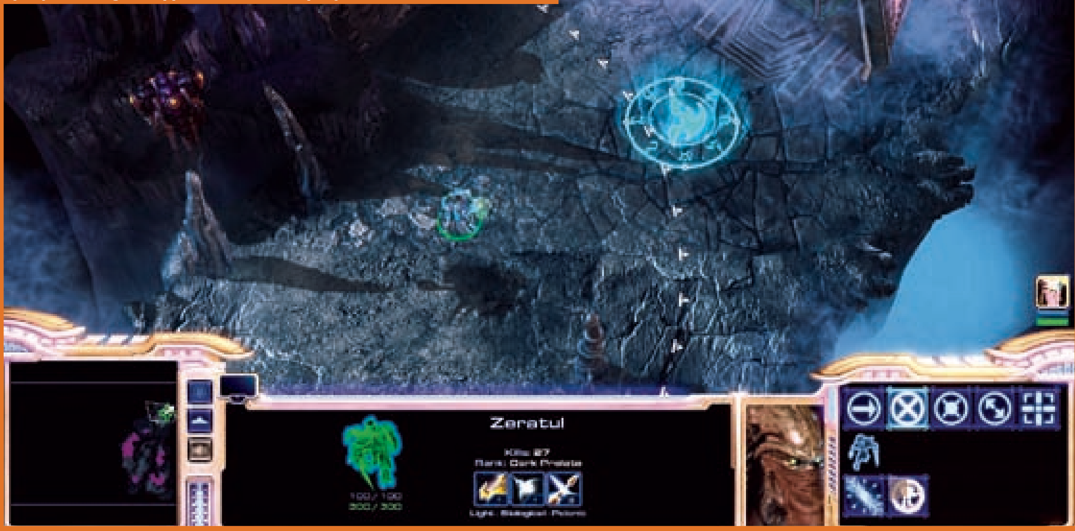
Mivel sokan olvasóink közül talán még csak építőkockákkal és búgócsigával játszottak az első rész megjelenésekor, nem is sejtik, mi zajlik most bennünk. Hasonló kérdések kavarognak mindannyiunk fejében: vajon olyan jó, mint az első rész? Tényleg csak egy feltupírozott, 3D-s újrafeldolgozás lett a folytatás? Az biztos, hogy nem volt egyszerű dolga a Blizzard fejlesztőinek, hiszen hatalmas elvárásoknak kell megfelelni egy ekkora volumenű szoftver fejlesztésekor. Rajongók milliói lesik árgus szemekkel az előzetes képeket, elemzik az azokon látottakat, s ha nem tetszik nekik valami, bizony hatalmas hőbörgés veszi kezdetét. Ezért a StarCraft II készítőinek két dolgot kellett szem előtt tartaniuk: hogy hűek maradjanak az elődhöz, és hogy megfelelő mennyiségű újdonságot tegyenek be a játékba, hogy a folytatás ne csak egy egyszerű „deluxe” változatnak tűnjön az első részhez képest. Hogy mi az, ami megmaradt? Nos, lényegében a fontosabb dolgok, a játék alapjai egy az egyben megegyeznek a '98-as elóddel. A StarCraft II nem próbálkozik azzal, hogy teljesen új játékmechanikát találjon ki, ezért a stratégiai alapok ugyanazok

STARCRAFT II LAUNCH PARTY DÖMPING

[FOTÓ **GABRIEL ZALABA**] **Az emberek a világ számos városában éjféli Launch Partykkal ünnepelték a StarCraft II megjelenését, és szerencsére ez alól hazánk sem volt kivétel, hiszen egyrészt több üzletben már éjfélkor meg lehetett vásárolni a játékot, és egyes helyszíneken még különböző programok is várták a zergekre, terranokra és protossokra éhes megszállottakat. Helyszíni tudósítóink az 576 Kbyte üzletlánc által rendezett partin vettek részt az Allee bevásárlóközpontban, ahol volt kvíz, tombola, és meg lehetett mérkőzni hazánk legjobb StarCraft játékosaival, ráadásul minden vásárló bónuszajándékot is kapott a megvásárolt játéka mellé.**

©2010 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. StarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks in the U.S. and/or other countries

Van egy tippünk rá, hogy annak a nagy világító protoss jelnek lesz valamilyen jelentősége az éppen esedékes kampányra nézve. Szerintetek...?



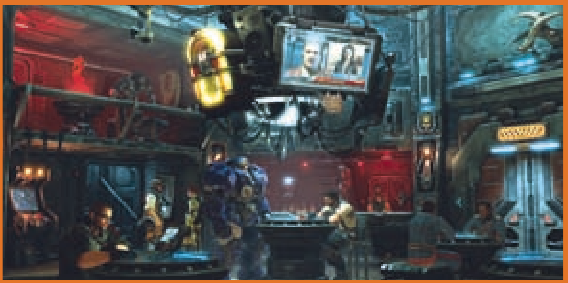
maradtak. Ez tömören a nyersanyaggyűjtés, gáztermelés, egységek gyártására szolgáló épületek felhúzása, újabb bázisok kiépítése, hadsereg felállítása, csoportokba rendezés, támadás. Maradt a három faj is, nincs új rejtélyes fél a színen. A rovarszerű idegen Zergek, a high-tech Protossok és az emberek, azaz ember-telepesek, a Terranok számára még mindig kicsi a világegyetem. Megmaradt rengeteg egység is az első részből, főleg ami az egyszemélyes játékmódot illeti, ahol sok olyannal találkozunk (Carrier, Firebat stb), amik a multiban nincsenek benne. Még mindig itt vannak a jó öreg Marine-ok, a Zealotok és a Hydraliskek, de természetesen már 3D-s környezetben, iszonyú részletgazdagság közepette masíroznak a pályákon. Bár tény, hogy ennek tükrében nehéz úgy ránézni a játékra, mintha egy teljes értékű, változásokkal teletűzdelt folytatást kapnánk, de nem szabad elfeledkeznünk a rajongói faktorról, akik nem nézték volna jó szemmel, ha kedvencükből Command & Conquer 4-szintű koktélt kevernek, aminek már semmi köze nincs az első részhez. A változások, amelyek azért bő számban felütik a fejüket a StarCraft II-ben épp elegek ahhoz, hogy a követező 10 évet is egyetlen játék mellett töltsük. Lássuk ezeket!

KOREAI FINOMSÁG

Az újdonságokat két részre bontanánk, hiszen alapvetően a StarCraft II is két módból áll: egyszemélyes és többszereplős részből. Talán kezdjük az utóbbival, amiben bár kevesebb, mégis jóval nagyobb hatású változtatások találhatunk. Minden fajnál találhatunk pár olyan újdonságot, amelyeket kihasználva teljesen újszerű játékot kapunk. Ott van például a Zergek oldalán megjelent királynő, akivel lárvákat helyezhetünk a keltetőnk közepére, a Terranok új járművei, a Marauder, a Thor vagy a Viking, valamint a Protossok hatalmas tripodja, a Colossus – ezek mind-mind újdonságot képviselnek az adott haderőben. Eközben persze eltűnt néhány kedvencünk, mint a Devourer, a Science Vessel, a Firebat, vagy a Reaver, és emellett megváltozott pár alapvető játékmechanikai dolog is, amelyek ugyancsak nagy hatással vannak a játékra. Ilyen újdonság, hogy a Zergek Overlordja alapból már nem érzékeli a láthatatlan egységeket, vagy a Terranok esetében az épületek oldalára felhúzható Tech Lab vagy Reactor megjelenése. Feltűntek a pályákon a Xel'Naga tornyok is, melyek segítségével nagyobb területeket láthatunk be, elbújtathatjuk egységeinket a magas növényzet vagy füst mögé, valamint kiáshatjuk a pályákon található kőhalmokat is, hogy olyan helyekre is odaférkőzhessenek egységeink, amelyek mögött értékes ásványi anyagok vagy

BOBBY MIONDJA

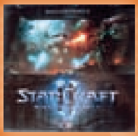
Talán nincs még egy olyan hírhedt cégvezér a játékkiadó szakmában, mint a rettegett Bobby Kotick, az Activision fejese. Valószínűleg neki köszönhetjük, hogy a játék majdnem másfélszeresen emelt áron került forgalomba. Kotick úr amellett, hogy szívesen havidíjasítaná minden játékát, nyilatkozataival gyakran bicskákat nyitogat, érdemes rákeresni a nevére a neten...



A terran anyahajó bejárható, és már ez a rész is lélegzetelállítóra sikeredett, képzeljétek el ezek után, hogy milyen lehet maga a játék...

STARCRAFT II DÍSZDOBOZ: MINDEN GYŰJTŐ ÁLMA

[FOTÓ **GABRIEL ZALABA**] **Manapság már minden nagyobb játékos kiadás mellé készül valamilyen Limited Edition vagy Collectors Edition csomag, és természetesen a trendből a Blizzard sem akart kimaradni, azonban a csapat nem elégedett meg a bevett szokásokkal, és olyan csomagot állított össze, amitől még a gyűjtői kiadásokat elkerülő játékosok nyálelválasztása is megindult. A wecollectgames.com csapata már a megjelenés előtt rátette a mancsát az elképesztően precízen kidolgozott csomagra, és tapasztalataikat megosztották velünk is, jó néhány fotó formájában. Lássuk hát pontosan, hogy mi is található a StarCraft II gyűjtői kiadásában:**



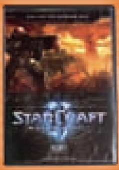
SOUNDTRACK CD
A játék zenéjét tartalmazó külön CD, hogy bárhol elmerülhessünk a StarCraft világában.

DÖGCÉDULATARTÓ DOBOZ
A lentebb látható dögcédula pendrive doboza, és mellé a dögcédula lánca.

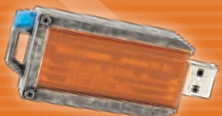
KÉPREGÉNY
A hamarosan érkező StarCraft képregény nulladik száma.

ARTBOOK
176 oldalas, keményfedeles művészeti album, tele kiváló minőségű művészeti munkákkal.

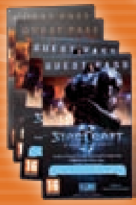
A JÁTÉK
A csomagban a játék, sima DVD-tokos változatát találjuk.



BÓNUSZ DVD
Interjúk, fejlesztői kommentárok, és az átvezető videók egy külön DVD-n, főleg megszállottaknak.



DÖGCÉDULA PENDRIVE
A fentebb látható kis dobozban található pendrive, ami egy dögcédulát formáz, rajta a StarCraft első része és kiegészítője.



GUEST PASS
Apró kártyák, amelyekkel a barátainkat hívhatjuk meg korlátozott időre a StarCraft II és a World of Warcraft játékokba.

épp az ellenség lapul. Bár sokan mondják, hogy kevés a változás az előző részhez képest, már az első néhány mérkőzésünket lejátszva rájöhetünk, hogy ez az állítás korántsem állja meg a helyét. A StarCraft II multijában egy teljesen újszerű játékélményt kapunk, lényegében csak az alapok egyeznek a nagy elődével. Nem szabad elfeledkeznünk arról sem, hogy a multit egy olyan tökéletesre csiszolt dolog tartja mozgásban, mint a vadonatúj Battle.net keretrendszer, aminek köszönhetően mindig találunk szintünknek megfelelő ellenfelet egy-egy mérkőzésre, vagy beszélgethetünk World of Warcraftozó barátainkkal. Elég öt bemelegítő mérkőzés, ami után a játék a négy fellelhető liga egy divíziójába csoportosítja a játékost, ahol aztán a saját szintjével megegyező egyénekkel veheti fel a harcot.

TÖKÉLETES MULTI, LÉLEGZETELÁLLÍTÓ EGYJÁTÉKOS KAMPÁNY...

A SZABADSÁG SZÁRNYAIN

Ha a multi nem tudott meggyőzni a vásárlást illetően, az egyszemélyes játékmód teljes mértékben biztosít afelől, hogy a programért kiadott egyetlen fillérünk sem lesz az ablakon kidobott pénz. A StarCraft II-ben fontos szerep jut a történetnek, amit egy filmszerű, interaktív meseként tálal számunkra a program. A dolog központi elemét a Hyperion nevű zászlóshajónk jelenti, aminek hamar a fedélzetén találjuk magunkat. A történet főhőse Jim Raynor, aki a lázadók parancsnoka, őt alakítjuk, vele kell majd kibogozni a rövidnek egyáltalán nem mondható történet szálait. A hajó négy főbb területre van osztva, ezeket érdemes külön-külön is szemügyre vennünk. Az első a fegyvertár (Armory), ahol megszerzett egységeinket találhatjuk, s vásárolhatunk hozzájuk különféle fejlesztéseket a küldetések alkalmával befutott pénzből. Távolabbra lövő ütegek, lövegtoronnyal ellátott bunkerek, több életerővel felruházott katonák találhatók itt, és az idő múlásával nyílnak meg előttünk. A következő helyiség a hajóhíd (Bridge), ahol küldetéseket választhatunk. Igen, választhatunk, ugyanis az SC2 nem lineáris történettel rendelkezik, hanem mi határozzuk meg, hogy épp kinek az oldalára állunk, melyik küldetést tartjuk a legfontosabbnak. Ezekben a küldetésekben nemcsak pénzhez, de Zerg vagy Protoss fejlesztési pontokhoz is juthatunk, amelyeket a laborban (Laboratory) költhetünk el. Minél több ilyen pontot gyűjtünk be, annál érdekesebb újdonságok jelennek meg a listánkon, és ezek között még választanunk

„A jó terran olyan, mint egy hatalmas nagy ököl, mindig oda üt, ahova éppen köll.”

Az átvezető videók minősége tipikus Blizard minőség, ami népi rigmus szerint annyit tesz, hogy egész egyszerűen le fog esni tőle az állad...

is kell, melyiket tartjuk fontosabbnak. Kifejleszthetünk önműködő gázkitermelő épületet, azonnal megjelenő Supply Depotokat, vagy regenerálódó páncélt seregünk számára, amelyeknek később igencsak nagy hasznát vesszük. A kantinba tévedve beszélgethetünk vendégeinkkel, tévézhetünk, játékgépezhetünk (igen, van egy felfele gördülő lövöldözős játék is a játékon belül), valamint zsoldosokat bérelhetünk későbbi misszióinkra.

A fent leírtak már önmagukban elegendőek lennének egy RTS esetében a mennybe menetelhez, de a StarCraft II rátesz még egy lapáttal, ugyanis az egyszemélyes küldetéseik olyannyira változatosak, izgalmasak, hogy kizárt dolog, hogy bárki megelégedne az egyszeri végigjátszással. Nehéz is megállni, hiszen achivement-rendszer gondoskodik a maximalista játékosok szórakoztatásáról, ezek közt rengeteg olyan található, amik nehezebb nehézségi fokozaton, csak a pályák vagy a küldetés alaposabb ismerete esetében szerezhetők be. Mindezt olyan grafikai köntösbe bújtatja nekünk az SC2, amihez talán csak a PS3-as, etalonként emlegetett Heavy Raint tudnánk hasonlítani. Ezúttal jóval kevesebb előre generált (CG) videó található, mint az első részben, de a játék motorjával olyan ügyesen megoldottak mindent a készítők, hogy nem is érezzük azok hiányát. A hajón barangolva folyamatos mozizásban lesz részünk, ahogy beszélgetünk a karakterekkel, vagy egyszerűen csak megszemléljük a fegyvertárba

Nincs is jobb annál, mint mikor egymillió és egy zerg támadja be a gondosan építgetett bázisodat. Ilyenkor érzed igazán, hogy terran vagy...

beérkezett újdonságokat. A legmegdöbbentőbb az egészben az, hogy akár egy Shader Model 2-es, Dual processzoros gépen is ultra-high, vagy legalább high minőségben élvezhetjük mindezt, talán a töltési idő lesz az egyetlen, ami miatt érdemes beszerezni egy SATA-II-es merevlemezt gépünkbe. Hopp, és majd elfelejtettük, hogy a kampány mellett található egy kihívások (Challenge) mód is! Itt egy-egy előre generált jelenetet játszhatunk végig a három fajjal három nehézségi szinten, annak érdekében, hogy jobban kiismerjük az egységek erősségeit, hátrányait, azaz a StarCraft II tipikus kő-papír-olló alapelvét.

A SINGLE PLAYER ÚJRAJÁTSZHATÓSÁGI RÁTÁJA IGEN-IGEN MAGAS

NA DE VAN ITT AZÉRT VALAMI...

Sajnos a dolognak van egy apró szépséghibája, méghozzá az, hogy – mint ahogy azt bizonyára sokan tudjátok is – a StarCraft II három részre lett szétbontva, és ebből most csak az elsőt, a terran részt kaptuk kézhez. Ezért az egyszemélyes kampány legyen bármilyen jó, főképp a Terranok szemszögéből mutatja be a történetet, tehát a legtöbb küldetést velük fogjuk játszani. Azért használjuk

HARDVERSZETT MEGSZÁLLOTT RAJONGÓKNAK

StarCraft II rajongónak tartod magad? Akkor minden bizonnyal örömmel fogadnád a következő hardvereket a Razor cégtől, amelyek kifejezetten a StarCraft II-höz készültek. Itt van például az egér, amely nemcsak piszkosul jól néz ki, de az oldalán fellelhető fényeknek még funkciójuk is van. Váltakozó színekkel jelöli, hogy épp mi történik a játékban (például pirosan villog figyelmeztetésekkor), valamint méri, hogy milyen APM-mel játszunk (lásd másik doboz). Zöldről szépen átvált pirosra, amennyiben gyorsul a tempó. Aztán ott a billentyűzet, ami ugyancsak APM-mérővel lett ellátva, ráadásul több egymást követő parancs, azaz makrók tárolására és lejátszására is alkalmas, ideális távolságra vannak rajta a billentyűk, na és persze ez is pofásan néz ki. Végezetül pedig ott a headset, ami tökéletes hangzást biztosít, s ugyancsak világít és villog attól függően, mennyire forró a helyzet a játékban.

MI AZ AZ APM?

Az APM az Action per Minute rövidítése, ez akár a profi StarCraft játékosok mércéje is lehet. Egy átlagos koreai versenyző képes a közel 300-as APM elérésére, ami bármely hihetetlenül hangzik, de azt jelenti, hogy másodpercenként öt utasítást ad ki a játékban. Ilyen szintű tudáshoz több száz óra gyakorlás szükséges, és persze ismernünk kell minden hotkeyt és egység tulajdonságát.

a „legtöbb” szót, mert a játékban egy érdekes csavarnak köszönhetően lehetőségünk lesz más fajokkal is kipróbálni tudásunkat, de mivel nem célunk, hogy lelőjük a legizgalmasabb pillanatait a Wings of Liberty-nek, legyen elég ennyi információ. A trilógiára bontás hallatán persze minden épeszű ember azonnal kapzsisággal vádolja meg a kiadót, mondva csak többször akarnak pénzt lehúzni a vásárlókról. Bár a vád igencsak helytálló lehet egy olyan cég esetében, mint Guitar Hero szériákból éldegélő Activision, jelen esetben nem erről van szó. Miért is érvelünk így? Nos, a játék története hihetetlen hosszúra sikeredett, a StarCraft II-ben található egyszemélyes kampány végigjátszása több időbe telik, mint az első rész három fajának lenyomása összesen. Bár ez a tény önmagában is elég lenne a védelemhez, nem szabad elfeledkeznünk az újrajátszhatósági faktorról sem, amely jelen esetben iszonyú nagy, hála az achivementeknek, a választható küldetéseknek és a fejlesztéseknek. Már a történet felénél úgy éreztük, hogy semmivel sem lett kevesebb ez a rész, mint az előző, sőt! Véleményünk szerint a játék teljes értékű, példátlanul hosszú és változatos alkotás, ami – higgyétek el – bőven megéri az árát.

EGY ÚJABB EREKLYE

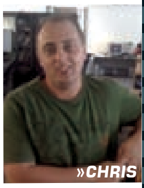
Vészesen fogy a hely, de igazából mindent elmondtunk, amit érdemes tudnotok a StarCraft II-ről. Na jó, dehogy mondtunk, hiszen akár könyvet is lehetne írni erről a játékról, de azért valószínűleg már sejtitek, hogy minket teljesen levett a lábunkról. Nagyjából erre is számítottunk, szinte már előre elkönyveltük a sikert a játéknak, de az egyszemélyes, trilógiára bontott játékmenettől mi is tartottunk egy kicsit. Szerencsére aggodalomra semmi ok, a végtermék olyannyira tökéletes, hogy képtelenség volt fogást találni rajta. Újabb mesterművet tudhatunk a polcunkon. Köszönjük Blizzard!

Bár a cikkünk mellé illesztett képek is beszédesek, a látvány mozgás közben, több tucat egységgel a pályán egész egyszerűen lenyűgöző.

GRAFIKA»	»95%
HANG ÉS ZENE»	»92%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»95%

www.pcguru.hu/705

»Igyekeztünk a lehető legobjektívebben megítélni a StarCraft II-t, de ezt a játékot képtelenség nem imádni. Nem csoda, hiszen tökéletesre sikeredett.



»CHRIS

PRO
Hihetetlen látvány és zene, többször újrajátszható kampány, plusz egy újabb izgalmas multi

KONTRA
Az árát nem kellett volna megemelni, de egyébként hibátlan alkotás

GÉPIGÉNY» PIV 2.6 GHz, 128MB VGA (GeF 6600GT/Radeon 9800 PRO), 1.5GB RAM, 12GB HDD

»94%«

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY™

TIPPEK-TRÜKKÖK

Megérkezett az év egyik legjobban várt játéka, amelyről nemcsak tesztet szerettünk volna közölni, hanem egy komolyabb multi tippek-trükkök csomagot is, amelyet a www.StarCraft2.hu szakemberei készítettek el számunkra. Figyelem! A következő oldalakon található eligazításcsokor nem kifejezetten zöldfülű kezdőknek szól.

ZERG ELIGAZÍTÁS

[ÍRTA **CRAFTYFOX** **Természetesen az SC2-ben visszatérnek az első rész zergjei is. Lehet őket kedvelni, utálni, tűzzel-vassal pusztítani, de tény, hogy „aranyosak" és valami furcsa módon mindig létszámfölényben vannak. Éppen ezért a másik két fajtól eltérő játékstílust igényelnek, lévén zergként vadászok vagyunk, és a másik két faj a vad. A taktika három fő alappillére az első részhez képest nem sokat változott, továbbra is a mozgékonyság, a szaporulat és a felderítés a legnagyobb fegyverünk.**

Ezért érdemes azoknak választani a zerget, akiknek fekszik ez a tulajdonsághalmaz és ki tudják használni a játék eleji rush-oknál a gyorsaságot, megfelelően tudják értelmezni a felderítési információkat, és mindig készen állnak vadul gyártani a megfelelő egységeket. Bőven akad azonban új taktikai elem is a zergeknél. Megnövekedett a creep szerepe (vision a creepen és 30%-kal gyorsabb mozgás) és a terjesztésének módszere, megváltozott a királynő használata vagy például a védelmi épületek mozgathatósága.

STARCRAFT 2 SZÓTÁR

BUST
A baneling robbantási képességével betámadhatjuk az ellenfél bázisának úgynevezett „falát", és egységeket juttathatunk be a bázis szívébe, ezzel megbénítva a gazdaságot.

CREEP
A zergek kizárólagosan erre a nyálkás anyagra képesek építkezni, az ezen álló zergeegységek gyorsabban mozognak és regenerálódnak.

DROP
Valamilyen légi (szállító) járművel támadó egységeket juttatunk be az ellenfél bázisára (vagy vonalai mögé). Magyarul: légidesszant.

A a különböző helyzeteknek és játéktípusoknak megfelelően a zerg számtalan játékstílust követhet, és ezekből állítunk most fel nektek néhány példát – a teljesség igénye nélkül.

ZERG ELLEN TERRAN

Talán a legnehezebb felállás a zerg számára. Ebben a küzdelemben tucatnyi kellemetlen meglepetésben lehet részünk. Már eleve ott kezdődik a dolog, hogy a megfigyelő overlordokat gondosan kell beállítanunk: lássuk amit kell, de ne vadásszák le őket az érkező marine-ok. Ha ez sikerül, ez sem változtat azon a tényen, hogy habár az egész pályát megfigyelés alatt tarthatjuk a kezdetektől fogva, de ami a terran bázison van, az számunkra zárt ajtók mögött marad. Tipikusan olyan felállás ez, ahol könnyen eshetünk abba a hibába, hogy csak termeljük a szedőket, majd hirtelen a terran leereszti a védőernyőt, kigurul egy hatalmas sereggel, mi pedig nem győzünk kapkodva összehozni valamiféle haderőt – persze már későn. Javíthatunk valamennyit a helyzeten, ha harassokban gondolkodunk, és pályától függően megpróbálkozunk gyorsan mutaliskezni, bízva abban, hogy ő legalább annyira fél kijönni a bázisáról, mint amennyire mi félünk bemenni oda.

Természetesen terran ellen szinte kötelező a minél gyorsabb kitelepülés egy másik bázisra, hiszen az ellenfél később hihetetlen jó supply aránnyal irtja majd a rajunkat, és ehhez nem árt némi előtakarékosság. És itt jön az első pofon, amibe beleszaladhatunk, hiszen a terran kezében mindig van valami váratlan gonoszság, amit bevethet ellenünk. Példának okáért a bunker reaper rush: egyszerűen odapakol egy bunkert a másik bázisunk mellé, majd belerak egy reapert. A reaper remekül aprítja a hatchery-ket, az SCV javítja a bunkert, és ha ekkor még csak lingjeink vannak, gyakorlatilag felesleges lerohanni a bunkert, hiszen csak az egységeink vesznek oda, ráadásul ha feladjuk a hatcheryt és kivesszük, a terran semmit nem veszít rajta, mert teljes áron túladhat a bunkerén. A következő pofon lehet egy tankdrop, ami néhány pályán (mint pl. a Lost Temple) olyan pozíciókba is lehetséges, ahonnan számunkra az ellenfél egységei sebezhetetlenek, és a pótbázisunkról újfent lemondhatunk. Ezt talán orvosolhatjuk jó felderítéssel és megfelelő egységekkel, ami ebben az esetben a mutalisk.

Kaphatunk azonban más gonoszságokat is, mondjuk egy helion harasst, ami jól időzítve az összes szedőmunkásunkba kerülhet. Ezzel az egységgel leginkább azért fog meggyűlni a bajunk, mert az összes egységünknél gyorsabb, kivéve talán a mutalisket vagy a zerglinget. Kis számban még körbevehetjük gyorsított lingekkel és lekapcsolhatjuk őket, de egy nagyobb csapat ellen esélytelenek vagyunk, így előre kell készülnünk, és szűkületekben kell elkapni őket néhány crawler segítségével. A lényeg, hogy elvegyük az ellenfél kedvét az ilyen támadástól, és mindenáron le kell zárnunk a bázisunkra vezető feljárót, ha kell, akár a királynőnkkel.

Végül figyelnünk kell még a banshee harassokra. Ha a terran elég gyorsan fejlődik, akkor könnyen megtörténhet, hogy a királynőnkön kívül nem igazán van más légvédelmünk mire odaér hozzánk 1-2 bansheevel, ami ez esetben a játék gyors végét jelentheti. Ez ellen az egyetlen védekezés, ha mihamarabb felderítjük a túl csendes terranokat, illetve ha láthatatlanságot is fejleszt, szükségünk lesz overseerre. A terran nyílt csatában is nagyon nehezen megtörhető egy zerg számára, általában méretes MMM maggal dolgoznak, amit tankokkal, ravenekkel, bansheekel és thorokkal támogatnak. Ez ellen zerg részről is csak egy vegyes sereg jöhet számításba. Itt igazából figyelni kell az ellenséges egységek arányát, és alkalmazkodni kell hozzá, valamint feltétlen szükségünk lesz minél több infestorra, mert talán a fungal grow az egyetlen, amivel büntetlenül lazíthatjuk a terran kemény magját, úgyhogy e nélkül el se induljunk komolyabb csatákba. Ha valaki arra vetemedne, hogy nem hoz

támogató egységeket csak MMM-et, azt banelinggel apríthatjuk, illetve az óvatlanabb játékosok ellen már az elején bepróbálkozhatunk egy baneling busttal, ami azt jelenti, hogy a feljárót eltorlaszoló supplykat felrobbantva utat nyitunk a terran bázisába, majd igyekszünk minél több linget és banelinget bejuttatni a munkások közé. Ez talán az egyetlen módszer, amivel gyorsan lekapcsolható egy terran, azonban ehhez szükséges az ő óvatlansága is. Fontos, hogy elejétől fogva birtokoljuk a xel naga tornyokat, és próbáljunk meg mindenre figyelni, ami a pályán zajlik, hiszen még így sem lesz könnyű dolgunk a terran ellen. Kritikus pillanat, mikor a terran kivonul, és lefoglalja a saját natural expjét. Általában ilyenkor már éppen elég erős ahhoz, hogy megvédje azt ellenünk, a zergnek viszont szüksége van – főleg terran ellen – az exp-előnyre, ezért megint mi, a zerg-játékosok kényszerülünk egy kevésbé védhető exp elfoglalására, ha nem akarunk jelentős anyagi hátrányba kerülni.

ZERG ELLEN ZERG

Ez a felállás változott talán a legnagyobbat az első rész ling-mutalisk „ki gyárt többet" partijához képest. A béta kezdetben egyértelműen a roach volt a ZvZ-k egyeduralkodója, így mindenki megpróbálta a lehető leghamarabb elérni ezt a szintet, és minél nagyobb számban gyártani őket, tekintve hogy megfelelően pozícionálva nagyon hatékonyan fogta meg a lingeket, a legtöbb esetben 1-1-es arányban verte a hydraliskeket is, a banelingeket pedig szinte meg sem érezték. Egyedül a spine crawlerek és a mutaliskek jelenthettek némi akadályt számára, de a mutaliskek szerepe jelentősen csökkent az első rész ZvZ küzdelmeihez képest, köszönhetően a hydralisken véghezvitt összességében erősítő átalakításoknak. Így a jól bevált recept minél több roach és pár hydralisk lett.

A bétában véghezvitt egyensúly-változtatások viszont folyamatosan csökkentették a roach hatékonyságát, ráadásul megjelentek olyan gyors harassoló (folyamatosan támadó) taktikák, amelyek a roachok kis sebességére építve, és a zerglingek speed upgrade utáni nagy sebességét kihasználva gyakorlatilag beszorították a bázisra a roachcsal próbálkozókat. A roachokra is igaz, ami a zealotokra, hogy egészen addig remekül állják a sarat a pici lingek hordái ellen, amíg azok nem tudják jól körbevenni őket. Ha már 3-4 ling áll körül minden roachot, gyengül a hatékonyságuk, ráadásul lingeket hamarabb gyárthatunk, így a kezdeményezés nálunk lesz. Ha viszont linghátrányba kerülünk, van egy kiváló megoldás ennek ellensúlyozására, ez pedig a baneling. A baneling borzasztóan hatékony lingek ellen, megfelelő micróval a megfelelő helyre juttatva és felrobbantva őket, akár 7-8 linget is kivonhatunk a forgalomból. Nem véletlenül figyeltek fel rá a pro játékosok is, hiszen a sok ling közé mixelve 1-2 baneling eldöntheti a két raj csatáját, éppen ezért rendkívül fontos és nagyon aktív szerepet kap a micro a csata azon szakaszában, ahol mindenki próbálja a saját banelingjeit a lehető legjobb helyen felrobbantani, miközben mindet elkövet hogy ellenlábasának ez ne sikerüljön.

Természetesen a roach még mindig megfelelő ellenszere a banelingnek, ha pedig valaki eléri ling-baneling csatározgatás közben a mutaliskot, és elég kárt okoz a folyamatos támadó taktikával, mielőtt érkeznének az ellenfél hydrái, és még a szedőmunkásai közé sem kap néhány jól időzített baneling harasst, emellett pedig még az alternatív bázisát is megvédi, akkor már reménykedhet a győzelemben. Ez így nagyjából össze is foglalja a ZvZ jelenlegi összetettségét. Tényleg szinte bármelyik zerg egység szerepet kaphat, mert annyira körbeverik egymást, hogy mindig lehet emelni a tétet valamivel, viszont agresszívabb játékosok esetében már a banelinges fázisban eldőlhet a küzdelem. Hasznos lehet még az ellenfél királynőjének a korai levadászása, ami megfelelő mennyiségű linggel elég gyorsan megoldható, és jelentős termelési visszaesést okozhat az ellenfélnek, amit ha jól használunk ki, már az elején eldöntheti a csatát.

HA NEM ÉRTED AZ ITT LEÍRTAKAT, TÖLTS EL PÁR ÓRÁT A JÁTÉKBAN...

ZERG ELLEN PROTOSS

A korai felderítő overlorddal nyugodtan szétnézhetünk a protoss bázisán, legfeljebb akkor kell elkezdeni a kimanőverezést, ha lerakta a cybernetic core-t de ezzel nem sok protoss siet ZvP-ben, lévén tartanak a linges akcióktól. Kellemes alapszituáció a játék elején, hogy a ling speed után hirtelen gyorsabbak vagyunk az összes protoss egységnél, ezért lehet próbálkozni váratlan befutásokkal, rajtaütésekkel. Ha az ellenfél nem falaz rendesen, és bejutunk a munkásai közé, azonnal pontot tehetünk a játszma végére. Ebben a fázisban egyébként a forcefield lesz a legnagyobb ellenfelünk, hiszen lezárhatja a szorosokat, feljárókat, és megakadályozhatja hogy hozzáférjünk az egységekhez vagy az épületekhez, illetve szerencsétlen pozíciókba szoríthatja az egységeinket, így azok még elmenekülni sem tudnak. Szerencsére nyílt terepen a sentryk elég sérülékenyek, így érdemes őket mihamarabb levadászni. Vigyázni kell még a zealotokkal, amik kellő számban összegyűlve könnyedén felaprítanak szinte bármennyi linget, úgyhogy ajánlott mielőbb pár roach keltetése. A roachból nem ajánlatos túl sokat összehozni. Sok zerg elköveti azt a hibát, hogy masszívan átáll roachokra, aztán csodálkozik mikor a stalker sentry/immortal kombó könnyedén átgázol rajta. A roach igazából csak a zela ellen jó, a stalkernek túl nagy a lőtávja és a sebessége, így nyílt terepen nem fér hozzá a roach, a sentry pedig tovább nehezíti a dolgát force fielddel, ha pedig időközben megérkeznek az immortalok, egyszerűen rommá lövik a csótányokat. Tehát itt is mindenképpen vegyes seregre lesz szükségünk. Két irány kínálkozik: megpróbálkozhatunk egy nagyobb földi sereggel (roachok, lingek, hydrák vegyesen), vagy mehet a föld/lég mix, néhány roach ling és mutalisk bevetésével. A mutaliskek nagy mobilitása segíthet a protoss hatékony harassolásában, bár a photon cannonok és a blinkes stalkerek nehezítik a dolgát, de még így is egyszerűbb a dolgunk, mintha megpróbálnánk a földön megtörni a protoss immortaljait, colossusait, zeláit, dark templarjait és egyéb, a zerg egészségre különösen káros egységeit.

Protoss ellen játszva is várhatóak veszélyes harassok, phoenixek képében, amik elsősorban az overlordokra, a királynőnkre és a szedőkre nézve veszélyesek. De ugyanígy számolni kell egy galád void ray támadással is, ami ha készületlenül ér minket újfent a játék végét eredményezheti. Szerencsére ezeket bőven van időnk és alkalmunk deríteni, bár proxy formában még így is okozhatnak meglepetést. Megemlítendő az infestor neural parasite képesség, amivel az ügyesebbek nagyobb csatákban ideiglenesen átvehetik a controllt az ellenséges colossusok vagy immortalok felett (igaz bármi más felett is, de ezek felett érdemes). Ez ugyan szép manőver lehet, de négy dologra fokozottan figyelnie kell annak, aki megpróbálja:
1.) A neural parasite-ot kifejleszteni, majd az infestorokat legyártani és energiát gyűjteni némileg kockázatos mutatvány. 2). Az elfoglalt egységek csak 20 másodpercre lesznek velünk, szóval előbb utóbb gondoskodnunk kell a nyugdíjaztatásukról. 3.) Ha az elfoglalt egység buzgóságból túl messzire kerülne az infestortól, azonnal visszaáll.

STARCRAFT 2 SZÓTÁR

EXP
Az angol expansion szóból ered, a játékbeli jelentése: alternatív bázisra való kitelepedés, és az ott lévő nyersanyagok kitermelése. A Natural Exp a minden főbázis közvetlen közelében megtalálható ilyen elsődleges nyersanyagforrás.

HARASS
Az angol harassment szóból ered, a játékbeli jelentése: folyamatos támadásokkal nyomás alatt tartjuk az ellenfelet, hogy a figyelmét támadásunk elhárítására fordítsa.

MASS
Az angol mass szóból ered, a játékbeli jelentése: tömegtermelés, azaz egyetlen egységtípusból a maximális mennyiség legyártása.

MMM
Medic-Marauder-Marine kombináció rövidítése, amit előszeretettel használnak a terran fajt választó játékosok.

MIKRO/MICRO
Az egységeink mozgatása, csoportba terelése, a haderő teljes kontrollja. Azaz mikromenedzsment.

MAKRO/MACRO
Miközben az egységeinket irányítjuk (azaz mikrózunk), oda kell figyelnünk a bázisunk bővítésére, a technológiai fejlődésre és nyersanyaggazdálkodásra. Azaz makromenedzsment.

(X)

TERRAN ELIGAZÍTÁS

[ÍRTA L4.ZSUKOV] Az évek során a terran faj, ha nem is nagy újításokon, de mindenképp számára előnyös változtatásokon ment keresztül. Az egyik ilyen, hogy az „add-on" épületeket (Reactor és Tech lab) szabványosították azzal, hogy cserebereszerűen lehet váltogatni a terrangyártó épületek (Barrack, Factory és Starport) között, ami mostantól akár egy taktika része is lehet. A másik inkább érdekességnek tűnhet, de a terran fajnál volt jellemző, hogy pár új egység (Banshee, Reaper, Thor) mellett néhány régebbi StarCraftos egységet is elővettek, amiket egybeforrasztottak. Így jött létre a Medicből és a Dropshipből Medivac Dropship, vagy a Goliathból és a Wraithból a Viking, de ott van még a Hellion, ami a Firebat és Vulture ötvözete.

STARCRAFT II SZÓTÁR

RUSH
A játék korai szakaszában egy gyors és váratlan lerohanás, amelynek számtalan módja lehetséges, akár épületekkel vagy egységekkel is végrehajthatjuk.

SUPPLY
A két nyersanyag (gáz és ásvány) mellett ez a szám meghatározza a seregünk méretét, ugyanis minden egységnek fenntartási költsége van, ez a supply.

DROPPOL
Természetesen a roach még mindig megfelelő ellenszere a banelingnek, ha pedig valaki eléri ling-baneling csatározgatás közben.

TECH
A technológiai fejlesztéseket körülölelő fogalom, meghatározó lehet, hogy milyen fejlesztéseket birtokol egy-egy játékos.

WARP
Protoss képesség, amivel a térkép energiapilonnal lefedett területeire „beteleportálhatunk" egységeket.

Kétségkívül be kell látni, hogy a StarCraft II már nem feltétlenül csak a gyorskezű játékosoké lesz. A sokat – pozitívan vagy negatívan – emlegetett MBS (Multi Building Selection = Több Épület Kijelölés) is ezt a tényt erősíti, hogy a gondolkodás (avagy taktikázás) ezúttal komoly szerephez jut. Ez különösen a terran fajnál érezhető, hiszen ez a frakció nem az irdatlan mennyiségű egységek gyártásáról és mobilitásáról híres, hanem a hatalmas tűzerejéről. (Persze ott az egyik add-on épület, a Reactor, ami segít valamilyen szinten ezt kompenzálni, de a fejlettebb egységekhez (Marauder, Siege Tank, Banshee) már Tech labre lesz szükségünk.) Ennek köszönhetően nem meglepő, hogy a másik két faj hozzánk képest túlerőben van. Emiatt a terran faj megköveteli az előregondolkodást, és a gyors helyzetfelismerést. Gyakorlati példával élve, lehet, hogy a frontális támadás helyett inkább még növelned kell a sereged létszámát, vagy kell néhány „techesebb" egység (például Raven), ezért, hogy időt nyerj, és ne hagyd érvényesülni az ellenfeledet, a különböző expjeire droppolsz néhány partizán alakulatot, ami az ellenfél gazdaságának gyengítése mellett a figyelmét is megosztja. Természetesen a „haditervek" mellett továbbra is meghatározó szerepe van a makrónak (egységek gyártása) és a mikrónak (egységek irányítása), de ez persze mindhárom fajra igaz. Ami nagyon fontos: hezitálásra nincs lehetőség! Ha nem jársz technológiailag egy lépéssel az ellenfeled előtt, akkor nem lesz megfelelő a sereged tűzereje, ami egy sakkjátszmában a mattot is jelenti neked. Nem hiába mondják egyesek: ehhez a fajhoz acélidegek kellenek!

NYERŐ CSAPAT VAGY BUKOTT SZÖVETSÉG

Egy csapatösszeállításban a terran általában a support (támogató) szerepet tölti be inkább, mintsem a vezetőét. Feltehetően, azért mert nincsenek igazán mobilis egységei, és az egységek futószalagon gyártása sem a legjobb a másik két fajhoz képest. Szóval alkalomadtán érdemes lehet egy-két extrém megoldást (banshee harrass) is bevetni, ha nem te akarsz lenni a préda, de persze a klasszikus megoldások sem reménytelenek, csak jobban jársz, ha nem magánakciózol.

Itt van pár jó tanács, vagy ha jobban tetszik tipp, hogy a csapatmeccsekben mit ajánlatos szem előtt tartani:

LEGJOBB VÉDEKEZÉS A TÁMADÁS

Az eddigi tapasztalataim szerint legalább 70% az esélyed a túlélésre, ha védekezés helyett ti támadtok. Erre az egyik magyarázat, hogy a játékban lévő védelmi „eszközök " nem túl hatékonyak, gyengébbek mintha ezt a forrást inkább támadásra fordítanád. Ha meg túlzásokba esel, akkor egy komolyabb ellenfél ezt kihasználva mindenféle erőlködés nélkül megszerzi az uralmat a térképen (sok expet lefoglal), és jóval fejlettebb egységeket hozz ki ellened. Akkor ajánlatos védekezésben gondolkodni, ha már egy csapattársad kiesett a forgalomból, mert akkor egy jó védekezős csata után egy counter attackot (ellentámadást) megvalósítani hatásos megoldás lehet. A másik, hogy sokkal nagyobb a nyomás a játékoson, ha az ő területén zajlanak a csaták, mert ha hazai pályán buknak, akkor az a pályafutásuk végét is jelentheti. Az pedig mindenki számára egyértelmű, hogy ha a csaták tőletek távol zajlanak, addig ti – ha a költségvetésetek is engedi – beexpelhettek, vagy tovább fejlődhettek jobbnál jobb egységekre.

> **HÁROM FAJ, HÁROM TELJESEN ELTÉRŐ JÁTÉKMÓD, ABSZOLÚT KIEGYENSÚLYOZOTT JÁTÉKMENET**

CSAPATKÉNT JÁTSSZ!

Sajnálatos módon sokan hiába játszanak team game-eket, egyszerűen számukra ismeretlen fogalom az, hogy csapatmunka. Nekik úgy néz ki egy ilyen meccs, ahogy ők elképzelik, hogy mit fog gyártani, és akár jó, akár nem, mindenképp kivitelezni fogják. Ha netán nem járnának sikerrel, akkor meg rögtön a társai a noobok… Szóval van még mit fejlődni a játékosoknak.

Az összjáték: Mindig legyen egy vezető, aki a nehéz döntéseket meghozza, mint például a védekezés vagy az ellentámadás kihirdetése. A legjobb beosztás, ha két játékos közül az egyik irányít, érthető okból ő legyen a tapasztaltabbik. Ezzel könnyen elkerülhető a csapaton belüli konfliktus, és hamarabb elérhető a tökéletes összhang. Bár maximum kétféle egységet érdemes gyártani nagy mennyiségben, de ezeket legalább jól be lehet osztani egymás között. Főleg ha különböző fajjal vagytok. Az alapkoncepció, hogy egyikőtök legyen a fal, a másik meg a tűzerő. Törekedjetek arra, hogy az ellenséges egységek ellen mindig a legeslegjobb countert hozzátok. Természetesen vannak kivételek, mikor a nagy létszám a döntő, de az gyakorlat kérdése, hogy az ember időben felismerje, hogy mi lenne a megfelelő a lépés. Ha veszítenénk, soha ne az legyen a hozzáállás, hogy „Ezt hogyan csinálta?", mert ez nem segít a fejlődésben. Inkább arra a kérdésre koncentráljunk, hogy miért kaptunk ki? Ekkor jön az, hogy rászánjátok magatokat a bukott meccs visszanézésére, megtaláljátok a gyenge pontokat, amiből tanulván igyekeztek a későbbi játékokban jobban odafigyelni ezekre a gyengeségekre.

MAGÁNYOS HADVISELÉS: MI A NYERŐ?

A béta során a terran fajnál különböző egyedi taktikák jelentek meg, amelyek kezdetben szinte védhetetlennek számítottak, mint a Reaper, a Hellion vagy közkedvelt Banshee harrass, de voltak olyan elvetemültek, akik még a Thor vagy a Planetery Fortress rusht is bepróbálták. Természetesen ezek extrának számítottak, és komoly precizitást igényeltek (jó időzítés, megfelelő építési sorrend), mert ezek csak a meglepetés erejével lehetnek hatékonyak. Pár hét alatt azonban a fejlesztők ezeket a problémákat patch formájában orvosolták, és a játékosok is kidolgoztak hatékony taktikákat.

Reaper harrass elleni taktika:
Protoss: Gyors tech stalkerre
Zerg: Speedling kifejlesztése
Terran: Marauder

A standard taktikák is elég változatosak lettek. A StarCraft 1-ben a terran faj egyik alapegysége a Siege Tank volt, de a Blizzard, hogy ezt a StarCraft II-ben elkerülje, ezért a sima StarCrafthoz képest 25 gázzal növelte az árát majd, a Siege módban a sebzését 70-ről 50-re lecsökkentette, aminek meg is lett az eredménye.

HOGYAN LEHETNÉK JOBB TERRAN JÁTÉKOS?

A válasz bár könnyű, de a kivitelezése nehéz. Időt kell rá szánni… Érdemes olyan játékosokat keresned, akik veled egy szintűek, mert ha nem is gyorsan, de eredményes módon tudtok fejlődni. Jelentkezz különböző versenyekre. Ezeken 90%-ban megtudhatod, hogy körülbelül milyen szinten vagy. Emellett érdemes különböző visszajátszásokat (replayeket) nézni, aminél hasznos trükköket leshettek el a jobbaktól. Már készülnek a különböző custom pályák is, amikkel szintén fejlesztheted mikro- vagy makroképességeidet. Végül, de nem utolsó sorban: pozitív hozzáállás. Nem lehetetlen jó eredményeket elérni, de ahhoz fel kell mutatni valamit. Viszont az új ladder rendszer ebben mindenképp segít.

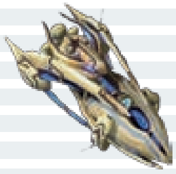
PROTOSS ELIGAZÍTÁS

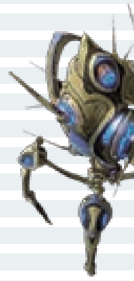
[ÍRTA **NONAME**] **Természetesen a harmadik faj, a Protoss sem maradhat ki a tippek-trükkök szórásunkból. Ezen az oldalon olyan általános tippeket szedtünk össze, amelyek főleg a játékban már jártas, de komoly tapasztalattal még nem rendelkező stratégáknak lehetnek hasznosak, a profik maximum bólogathatnak a következő sorokat olvasva, esetleg vitába szállhatnak velünk a taktikákat illetően.**

Talán a legfontosabb dolog az SC2-ben, hogy lássuk mire játszik az ellenfél. A játék korai szakaszában, általában az első pylont vagy az első gatewayt lerakó probe-bal szokás deríteni. Már a játék legelején kis zavart okozhatunk a terran ellen, ha az építkező SCV-ket elkezdjük kiszedni. Érdemes egy-egy hotkeyre rakni (pl. 0=nexus, 1=probe) a nexusunkat és a derítő probunkat, így nem kell a minimapon való kattintgatással bajlódnunk. A probe pajzsa hamar visszatöltődik, tehát ha lesebződünk egy gonosz SCV-től, akkor kis keringőzés után újból teljes életerővel zavargathatunk. A játék ezen szakaszában a protoss és zerg játékosok ellen jól jöhet egy a feljáró fölé épített fal. Ez megakadályozhatja/lassíthatja a lingek és a zealotok gyors bejutását, egy korai lingrush vagy egy gate build esetén.

Ha az ellenfél serege lényegesen erősebb, akkor a legjobban úgy jöhetünk ki a szituációból, ha ügyesen pozícionálunk (pl. szűkületekben, feljárókban) és a Sentri Force Field (FF) falazóképességét használjuk. Vagy csak időt nyerünk, hogy kijöjjön még pár egységünk a gatewayekből, vagy kettéválasztjuk az ellenséges sereget két kicsire, és külön-külön küzdünk meg velük. Ha a feljáró aljára FF-ezünk, akkor az ellenség nem fog minket látni alulról, és büntetlenül lődözhetünk lefele. Persze azért résen kell lenni, a terran fel tud scannelni, a protossnak lehet observere, a zergnek overlordja is, amikkel fel lehet látni. Újabban éppen ezért nagy divat 1 db késői reaper vétele egy korai maruderes rushhoz. Ha sok zealottal dolgozunk, akkor jól jöhet, ha az ellenfél mögé FF-ezünk. Így megakadályozhatjuk az elmenekülését, és az úgynevezett „hit and run" macska egér játékot se tudják majd összehozni a távolra ható egységeikkel és a zealotjainkkal.

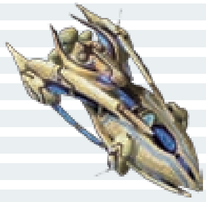
A Brood War óta a legnagyobb változást talán a warp-in képesség hozta. A pálya bármely részére tudunk egységet warpolni, ha van psionikus mátrix. Elsősorban az agresszívebb stílusú protossok veszik majd nagy hasznát. Érdemes a támadó sereggel egy probe-ot is vinni, ami pilonoz az ellenséghez közel (még jobb, ha már a támadás előtt eldugjuk valahol a közelben), majd ehhez a pilonhoz warpolva az egységeinket lényegesen lerövidíthetjük az utánpótlás érkezésének idejét. Ezt elsősorban akkor lehet jól kihasználni, ha relatíve sok gatewayjel dolgozunk. A robotics facilityből nem lehet warpolni, így az immortaljaink kénytelenek gyalogolni, pedig a hardened pajzsukra és brutális sebzésükre sokszor nagy szükség van, főleg a zerg roachok ellen. Bár a legújabb patch óta már nem lehet a roachokkal burrowolva átmenni az FF alatt, de immortal nélkül így is komoly veszélyt jelenthetnek.





HA AZ ELEJÉN SOKSZOR KIKAPSZ, NE ADD FEL, A JÁTÉK EGY IDŐ UTÁN BESOROL A NEKED VALÓ SZINTRE

A mobilitásunkat sok más módon is növelhetjük, pl. a stalker blink képességével és Colossusok gyártásával. Ahhoz, hogy megérje használni a blinket, nem árt egy kicsit erősebbnek lenni. Ezt akkor lehet használni, ha már az ellenfél kirakott egy expet. Ilyenkor gyors támadásokkal az ellenfél seregét széthúzva tudunk apránként előnyt építeni. Folyamatosan mozgásban kell lennünk, és kihasználni a mobilitásunkat, mert az ellenfél linggel, illetve marauderrel szemtől szemben legyűrné a mi stalkerseregünket. 2v2 csatákban a légi egységekkel operáló társunknak a blinkelő stalkereink nagyon jó támogatást tudnak nyújtani. Egy muta + stalker vagy stalker + banshee kombóval sok bosszúságot tudunk okozni az ellenfélnek. Ezzel szemben a colossus alapvetően könnyen kezelhető, főleg a range fejlesztés után. Ennek viszont ára van, és persze jóval később lehet csak bevetni. A colikat érdemes külön hotkeyre rakni a seregünk többi részétől, hogy könnyebben tudjunk vele micrózni.



Sok pálya kialakítása olyan, hogy légi úton nagyon könnyű a megközelítésük, ámde földön nagy kerülőt kell tenni. Ilyenkor egy Void-ray build elég hatásos alternatíva tud lenni. A támadás elején próbáljuk felfuttatni a sebzését és a maximális értékén tartani, mozgás közben meg-megállva egy-egy lövésre. A játék késői szakaszában előkerül a high templar és a dark templar is. A high templar (HT) egy jó techváltás, amikor az ellenfél vikingekkel, corruptorokkal kíséri a seregét, és könnyen ki tudják szedni a colossusainkat. Ilyenkor az is jól működhet, hogy a halucination képességgel csinálunk pár kamu colossust is. Ha szerencsénk van, akkor az igaziak halnak meg legutoljára és addigra már kellően nagy pusztítást tudtak végezni. Amennyiben HT-re megyünk, fontossá válik, hogy ügyesen, eldugva és relatíve szétbontva mozgassuk a HT-ket, nehogy egy EMP-től csoportosan bénuljanak meg. A zerg részéről nincs is igazán hatékony módszer a HT-k kiiktatására. Az ügyesebb protossok a feedback képességet is használják, elsősorban a medivac droppshipek ellen. Nagyon gyorsan le lehet így reagálni az ellenséges droppokat. Ha a helyszínre warpolva hozzuk le a HT-ket, akkor feedbackre azonnal van energiánk. A kezdőenergiát növelő fejlesztés után már stormolni is egyből tudnak az épp odawarpolt HT-k. Az igazán high-tech haderő, mint a mothership és a carrier nagyon ritkán kerül elő, nehéz felfejlődni odáig.

Általánosságban elmondható, hogy alapvetően egységkombinációkban és nem 1-1 egységtípus tömeggyártásában érdemes gondolkodni. Összességében nagyon élvezetes és változatos játék az SC2 a protossal, sokféle stílust kipróbálhatunk vele. Mindenki könnyen rátalálhat a sajátjára.

HASZNOS TIPPEK

OSZD MEG ÉS URALKODJ

Túl nagy az ellenséges sereg? Időre van szükséged, hogy még pár egységet le tudjál gyártani? Szorosokba, feljárókba force fieldezve feltarthatod az ellenséget, vagy kettéoszthatod a csapatait, és külön-külön könnyedén megküzdhetsz velük. A csapataid elé falazva kivonhatod a forgalomból az ellenfél közelharci egységeit.

WARP-IN

A támadócsapattal érdemes egy probe-ot is hurcolni. Az ellenfél közelében lerakott pylon, nagy taktikai előnyt jelenthet, mivel az utánpótlásunkat oda warpolva sokkal hamarabb bevethetjük, mintha a bázisunkról hoznánk. Ily módon sziklákra is fel tudunk warpolni, ha fellátunk. Kisebb harassokat a warp prism segítségével is előkészíthetünk.

HA TÚL MESSZE VAN

2v2-ben idejekorán érdemes lerakni 1-1 pylont a társunk bázisaira. Később ide warpolva egy sentryvel megelőzhetjük, hogy az ellenség bejusson a bázisára. Ne feledjük, hogy a sentrynek warpolás után azonnal van energiája egy force fieldre. Persze néhány high templar se utolsó segítség, ha kész az energia- és stormfejlesztés.

MMM DROPP

2-3 droppshippel nagyon mobilis lesz a terran sereg, és pillanatok alatt ki tudnak szedni egy nexust és pár szedőt. Ez ellen a High Templar feedback képességével tudunk védekezni. A feedback alapképesség, és warpolás után is van rá energiánk. A feedback sebzésként adja vissza az egység energiáját, a medivac gyógyítani már nem fog, ha szerencsénk van fel is robban.

AZ EMP KÁROS HATÁSAI

A ghost egyik legkellemetlenebb képessége. Elveszi az egységeink shildjét és energiáját. Ez az immortaljainknál és a high templarjainknál különösen nagy veszteség lehet. Próbáljuk a castereinket és immortaljainkat szellősen mozgatni. Álcázott ghostokat az observerrel tudjuk lefülelni, ne sajnáljuk rá a 100 gázt.

ONE SHOOT, ONE KILL...

Sniper Ghost Warrior

[ÍRTA **TIKA**] **Pillanatnyi fellángolás, vagy egy új út ígéretes kezdete – nos, nem tudom, melyik, de egy meglepően jó, mármint citys kontextusban kiemelkedő mesterlövészjáték született. Mielőtt ostromolni kezditek a boltokat, a hangsúly a citys kontextuson van...**

A mesterlövész fegyvernem a megszületése óta közutálatnak örvend, és ugyanez a tendencia megfigyelhető a virtuális hadszíntereken is (gondolok itt a multiplayerben kempelő csipákra), de tény és való, hogy ugyanakkor megvan a kellő „romantikája", amelyen az 1993-as Lopakodók (Tom Berenger, Billy Zane) című film is sokat lendített. A Sniper Ghost Warrior most ezen a „one shot, one kill" mellékvízen terelgeti álcaruhás hősünket...

Képzeljünk el egy dél-amerikai szigetet, Isla Truenót, amely egyrészt fiktív, tehát hiába keresnénk a térképen, másrészt a szokásos gonosz diktátor és a nagyon elnyomott nép klisét hozza. A demokrácia védelmére egy kisebb csapat kommandós érkezik, no meg a mesterlövész, Tyler Wells, akit a játékban leginkább Razor Six Four hívójelen emlegetnek. A történet érezhetően nem az a fajta, amit fenyegetne a megfilmesítés, tehát van egy főgané, Vasquez tábornok, a szigeten egyébként kizárólag szinte csak az ő katonái élnek, és van drogültetvénye, mert ez Dél-Amerika, ugyanakkor miért ne lenne titkos uránbányája a hozzá tartozó atombomba-recepttel. Ezt az áldatlan állapotot szüntetjük meg a mesterlövész-fegyverünk optikáján keresztül, miközben a filmekből-játékokból összeollózott sniperes szituációk köszönnek vissza. Kezdjük talán a párban járók hangulattal, merthogy a mesterlövészek általában párban járnak. Van egy úgynevezett felvezető, aki jellemzően automata fegyverrel biztosít, és a helyszínen megjelöli a célpontot, elvégzi az adatgyűjtést (szélerősség, távolság), és van a lövész, aki ugye azt a bizonyos egyetlen lövést leadja. Nos, ahogy azt a Modern Warfare Price-MacMillan duója az All Ghillied Up küldetésben oly profin előadta, itt is van néhány kisebb etap, amikor a társ magaslati pozícióból avagy éppen mellettünk csalinkázva diktálja be, hogy mikor, hogyan és melyik őrszemet tudjuk megkerülni. Néhányszor ütemre, szoros együttműködésben kell kivégeznünk egy rossz helyen posztoló ellenséges párost. A legszebb persze, amikor felérünk az ideális lőállásba, tornyok, kilátók, hegyek tetejére, és lehasalunk, képzeletben felpattintjuk a távcső végén a zárókupakot, aztán a szálkereszt közelíteni kezd a célpont fejéhez...

ADATOK

KIADÓ
City Interactive

FEJLESZTŐ
City Interactive

MŰFAJ
FPS

MULTI
16 fő

INFO

A Terrorist Takedown, a Battlestrike és hasonló borzadályokat tucatjával elkövető City Interactive Lengyelország legnagyobb játékfejlesztője. Hihetetlen, de 150 fő dolgozik ezeken az alkotásokon, és nyálcsorgatós borítókkal, alacsony árakkal csapnak le a gyanútlan vásárlókra.

ERŐS KÖZEPES ALKOTÁS NÉHÁNY MEGLEPŐEN JÓ MEGOLDÁSSAL...

IPI-APACS, AKI BÚJT, AKI NEM, LÖVÖK!

Szó se róla, minden sztereotípia, amit a fegyvernemhez társítanak, a helyén van. Például a pár másodperces szünettel elzúgó vadászgépek okozta hangzavarban lődd ki a környéket ellenőrzés alatt tartó két mesterlövészt! Segítsd a másik lövészt azzal, hogy ezúttal te jelölöd meg a célpontokat! A kivégzéshez készülődő rosszfiúknak maszatold el a fejét! Támogasd a célpontot lerohanó delta kommandósokat! Ez idáig a mézesmadzag, körülbelül a játék harmada, a maradékot pedig olyan dolgok töltik ki, mint hogy ezúttal a deltások vagy a helyi lázadók szemszögéből játszd újra az előző szituációt, vagy egyedül maradsz

Habár a játékban az összes mesterlövészes sablont ellövik, azért kétségtelen, hogy a hangulatra és a sniper „életérzésre" nem lehet panasz

Ez a szerencsétlen katona akkorát tüsszentett, hogy azonnal eleredt tőle az orra vére...

AMI AZ „EGY LÖVÉSHEZ" KELL...

A célpont közelébe az a ghillie álcaruha juttatja a snipert, amely 2 évszázados skót gyökerekkel bír (a felföldi uradalmi vadászok fejlesztették ki), a vászonszalagokból álló öltözék gyakorlatilag elrejti a viselője körvonalait. A mesterlövésznek persze fegyverre is szüksége van, amely általában forgó-toló záras, vagy nagyon jó minőségű félautomata, a játékban például az MGS 90 vagy az SR 25 képviseli ezt a vonalat, míg a nagyobb távolságokhoz az AS-50 romboló ajánlott. A lövedék mozgása fegyverenként, sőt ugyanazon kaliberű, de eltérő típusú lőszernél is más és más, továbbá a röppálya egész hosszán gyakran változó és roppant nehezen kiszámítható erők hatnak rá, úgymint a szél, páratartalom, tengerszint feletti magasság, légnyomás és hőmérséklet. A DARPA épp nemrégiben készített egy lézeres célzórendszert, a „OneShot"-ot, amely 60%-os találati pontosságot ígér 30 km/h-s szélben 1100 méteren.

kedvenc mesterlövész-szerszámoddal, és a sziget belsejében bóklászol, hogy kúszva-mászva lopakodj át a soros ellenséges táboron. Mindezt megbocsátanánk kacagva, de az osonós műfajban a Sniper GW csak harmatos kezdő. A képernyő alján található indikátorcsík elvileg a lopakodásmérő, gyakorlatilag meg a sültbolond AI játékszere, ugyanis a jóemberek a ghillie álcaruhába bújt lövészünket a legsűrűbb bozóton keresztül is kiszúrják, ha éppen nem arra ment, amerre azt a fejlesztők előzetesen megálmodták. Tipikus eset, hogy tökéletes fedezékben fekve, 300-400 méterről egy tízcentis deszkahasadékon át tüzelsz, tehát fegyver és ember ennél jobban már nem lehet takarásban, mégis kiszúrnak. Vaksötétben is megkapod a magadét, holott öt méterrel hátrébb a lobogó tábortűznél senki rád sem bagózott.

TAVASZI SZÉL NEM CSAK VIZET ÁRASZT...

A hard nehézségi fokkal veszi kezdetét az a sniper-szimulátor érzés, amiért érdemes egyáltalán nyomdafestéket pazarolni a műre. Ennek lényegében két összetevője van, az egyik a ballisztika és a célzás viszonya, a másik pedig a bravúrosabb találatokat (fejlövés, két célpont egy lövésre) megörökítő bullet cam, amely végigkíséri a lövedék útját lassítva. Utóbbit egyértelműen a Sniper Elite-ből nyúlták le, de ettől még ami jó, az jó itt is. Ami a célzást illeti, a távcső nézetben felül van egy szélsebesség-

A Chrome 4 engine azért a Sniper pályáin is megvillantja oroszlánkörmeit...

AZ IGAZI SNIPEREK

Simo Hayha volt minden idők legeredményesebb mesterlövésze 542 találattal. A finn lövész a 2. világháborúban egy Mosin-Nagant puskát használt távcső nélkül, és cirka 100 nap alatt érte el ezt az eredményt, amiben nagy valószínűséggel segítette a nagy hideg, az erdős terület és a nagyszámú szovjet célpont. A távolsági rekordot egy kanadai tizedes, Robert Furlong tartja, 2430 méterrel (2002, Afganisztán, McMillan TAC-50 fegyver).

indikátor, jobbra pedig egy lézeres távolságmérő, illetve profibbak a szálkereszt MIL beosztásairól is (1 osztás, 100 méteren, tíz centiméteres tárgyat fed le) kiszámolhatják a távolságot – egy ember a sliccétől a feje búbjáig kb. 1 méter, ha ez négy osztásnyi a távcsőben, akkor 250 méterre van, ilyen egyszerű. A pontos találathoz a lövedék pályagörbéjével és a szél pillanatnyi erősségével egyszerre kell számolnunk, továbbá a jobb sarokban egy EKG található, amely a lövész állapotát jelképezi, kvázi az emelkedő pulzusszámot (futás, sérülés stb.) a kéz remegésével hozza összefüggésbe, no és az egyenletbe még a felvett tüzelési pozíció (fekvő, térdelő, álló) is belejátszik. 80-as pulzusszámnál bátran lőhetünk mozgó alakokra, elég csak a fókusz (lehelet megszegik, idő belassul) funkcióra tenyerelni. A muliplayerben – Deathmatch, TD, VIP – az álcaruhák hihetetlenül jól működnek, ahogy persze a célzás is, igazán kár, hogy nem sikerült komolyabb játékmódokat és támogatást (távolsági rekordok nyilvántartása stb.) keríteni mögéje.

A TEHENEKET NEM LÖVIK LE, UGYE?

A City Interactive természetesen ismétli a jó öreg szakállas hibákat, kezdve a láthatatlan helyről lövő, avagy épp textúrákba ragadt ellenségtől az időnként meghülyülő AI-ig. A zene finoman szólva is káros az egészségre, sőt, az egyik monoton, ismétlődő darab szerintem konkrétan agyrákot okoz. Egyébként a Chrome 4 engine fut a háttérben, és abszolút meglepetés a színvonal, gondolok itt a trópusi hangulat megteremtésére, a távoli párás ködbe vesző vízesésekkel. Tényleg érdemes egy-egy magaslaton megállni és szétnézni, sőt, a szereplők is jól festenek (életszerűen posztolnak, beszélgetnek), no meg a járőröző helikopterek vagy a teherautókon beérkező erősítés sem lóg ki az összképből. Persze a növényzet közelről már erősen necces, a víz nem lép fizikai interakcióba főhősünkkel (nem fodrozódik), a trópusi eső megjelenítéséről már nem is beszélve, de legalább láttam egy-két krokodilt, körözö madarakat, legelésző bocikat, tehát van élővilág! Ami már kevésbé bocsánatos, hogy kövekben, gyökerekben elakadva megtörik a folyamatos mozgás, és a pályák szélessége a scriptek miatt erősen korlátozott, így a lineáris játékmenettől nehezen tudsz szabadulni.

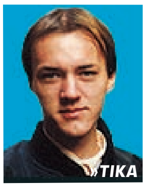
EZ NEM SZÁZAS...

Fura, de ha a fejlesztők korábbi munkásságát veszem alapul, akkor a 100-as skála is szűk az értékeléshez, ha meg a realitás talaján maradunk, akkor a felemás produkció és az ordító bugok, hibák miatt a közepest is nehéz szívvel adná meg az ember. Mindenesetre, ha a szupermarketek polcain akciós áron beszerezhető lesz, a 16 küldetés, azaz cirka 5-6 óra játékidő és persze a mesterlövész-hangulat megérhet egy kisebb összeget.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»55%

www.pcguru.hu/1957

»A mesterlövészekre kihegyezve a Sniper Elite és a Sniper: AoV-n kívül nem sok alkotás jelent meg, tehát becsüljük meg, sőt, aki teheti, próbálja ki, mert vannak kifejezetten szórakoztató elemei...



TIKA

PRO
Célzás, ballisztika, néhány kifejezetten jó sniper-szituáció

KONTRA
Gyenge sztori, a lopakodás és az AI kapcsolata rossz, bugok, idegesítő zene

GÉPIGÉNY» PIV 3,3GHz, 1GB RAM, GeF6800 vagy ATI X1650, 6,5 GB HDD

»60%«

FÉLREÉRTELMEZETT RENESZÁNSZ...

DISCIPLES III Renaissance

[ÍRTA KREDENC] **Ha az oroszok új életet lehelnek egy tetszhalott stratégiai játékszériába, abból néha csudás dolgok sülnek ki (King's Bounty), néha jobbak (HoMM V), néha rosszabbak (Majesty 2) – néha meg olyanok, mint a Disciples III...**

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

FEJLESZTŐ
Akella (.dat studio)

MŰFAJ
körökre osztott stratégia

MULTI
2 fős hot seat

INFO

Ha szeretnétek megtudni, hogy milyen az igazi Disciples „életérzés", akkor próbáljátok beszerezni a PC Guru 2007/08-as számát, amely mellett a második rész Gold verziója volt teljes játék...

Mivel a körökre osztott stratégiák mióta világ a világ, rétegjátéknak számítanak, a műfaj rajongói leginkább 8-10 éves címekkel játszanak, amelyeket bár kívülről ismernek, mégis nagyszerű órákat töltenek el velük újra és újra. Szerencsére orosz barátaink hol valamiféle titkos belső indíttatástól hajtva, hol egy kiadó felkérésére időről időre leporolják valamelyik régi kedvencet, ám ezen próbálkozások végeredménye meglehetősen változó, ahogy arra a bevezetőben is utaltam. A legújabb áldozat (és bánatomra ez a kifejezés most nem igényel idézőjelet) a Strategy First szériája, amelynek első része 1999-ben, a második 2002 januárjában jelent meg, és vált a zsáner egyik ékkövévé, köszönhetően sötét-gótikus hangulatának, stílusos grafikájának, zenéjének, és a Heroes-vonaltól eltérő szabályrendszerének. Megelőlegezek egy kis summázatot: mindezekből vajmi kevés maradt az új felvonásban...

Mielőtt félreértenétek, a karakterek itt nem parkettát raknak, ez egy ilyen játék, hatszögletű mezőkkel

BUTASÁG

Kezdjük azzal a panaszáradatot, hogy a játék, engedelmeskedve az idők szavának, átfordult 3D-be, és bár elég jól néz ki, azért a szememben nem keveset vesztett a régi, nyugodt szívvel művészi színvonalúnak nevezhető, kézzel rajzolt grafikából. Az átvezető videók és a töltőképernyők azért dicsérhetők, a narrátor monoton hadarása azonban agyonvágja az egészet, ráadásul a zene klisészerű és kevés (nem csoda, hogy egyes modderek máris nekiálltak a második rész legendás hanganyagát áttelepíteni). Az interfész átgondolatlan, kiforratlan munka, amelynél minden tudnivalót jobb gombbal kell előcsalni, a készletünk pedig teljes mértékben használhatatlan. Még a várunk is olyan „tetszik is, meg nem is": megvan az idézett „darkos" hangulata, de valahogy nem éreztem azt, mint más hasonszőrű játékokban, hogy micsoda remek dolog volt megépíteni a mágustornyot, mennyivel látványosabb most az otthonom. De még ezt is elviselném, ha a mechanizmushoz nem nyúltak volna az oroszok. Sajnos hozzányúltak.

Ha valamitől valóban egyedinek nevezhettük a szériát, az a harc volt, amelyben a felsorakozott lények szép sorban odacsördítettek egyet a másiknak, picit a ceruza-papír RPG-ket idézve. Nos, ki tudja milyen okból, de a derék ruszkik úgy döntöttek, elég a különcködésből: immár ugyanaz a „móka", ami a többi kollégánál: előbb lépni kell a soron következő emberddel a hatszögletű mezőkre osztott pályán, majd támadni. A lépték azonban annyira elbaltázott, hogy közelharcosaid kétháróm körön belül eljutnak az ellenfél hátsó

Szép dolog a sárkány, de még egyetlen sárkánytól sem lett jó egy játék

sorokba dugott íjászaihoz, mágusaihoz, és pikk-pakk lenyomják a gyenge védelmű fegyvernemeket – azok meg vajmi keveset tesznek ellene, mivel olyan síkhülyék, hogy az már a mesterséges unintelligencia alapegysége lehetne. Vannak olyan speciális pontok a pályán, amelyet elfoglalva támadó harcosod, varázslód vagy lövészed duplán sebez – ez az ellenfelet nem érdekli, meg se próbálja ezeket elfoglalni. Kirohan, mint Zrínyi a várból, simán beáll két állig felajzott hadfi közé, és bamba mosollyal a képén hagyja, hogy két oldalról, váltott kardcsapásokkal tatárbifszteket készítsenek belőle. Ráadásul az emlegetett távolsági támadók is a hozzájuk legközelebbi opponenst pécézik ki, így a gyógyítód és bűvölőd nyugodtan bűvölhet, vadászod kényelmesen vadászhat – ha néha felfedeztem az ellenség lépésében valami taktikai elemet, már boldog voltam, bár nyilvánvalóan ez csak a véletlen műve. Mindezt megfűszerezi a bénán leprogramozott, az esetek jó részében épp a lényegről lemaradó „mozikamera", a hangulatuktól és egyediségüktől megfosztott mágikus csapások, valamint a pár összecsapás után megunható két-háromféle „harci benyögés", és máris leszögezhetjük, hogy sikerült a sorozat védjegyének számító játékelemet a legsablonosabbá, és a sablonok között is legelcseszettebbé degradálni.

ÜRESSÉG

Persze ilyenkor szokott jönni a menekülőútvonal: oké, ostoba a gép, majd kihívom Józsit multiban, az az igazi. Nos, ezt csak akkor teheted meg, ha Józsi a közelben lakik, a beígért többszemélyes mód helyett ugyanis egy eléggé nyögvenyelős hot seat szégyenkezik a főmenüben, azaz egy gép+monitor előtt lehet felváltva szeletelni egymást a mindösszesen öt darab pálya valamelyikén. Sajnos a magányos farkasok élete sem sokkal vidámabb, hiszen bár kapunk egy három szakaszra osztott kampányt 19 küldetéssel (plusz oktatórész, ami helyett én inkább az informatívabb kézikönyvet ajánlom), ebben csak az Empire (emberek), a Legions of the Damned (démonok) és az Elven Alliance (elfek) szerepelnek, a – szerintem – két legjobb rassz, a Mountain Clans és az Undead Hordes, azaz a törpék és az élőhalottak kimaradtak – nyilván a kiegészítőlemezre spórolnak velük. A nagyobb baj, hogy emellett csak két önálló szcénát találunk a Single menüpont alatt, amelyek közül az egyik – nem viccelek! – maga a tutorial, mindennek betetőzéseképpen pedig a pályaszerkesztő is a hiányzók táborát gyarapítja, így esélyünk sincs arra, hogy bővítsük az igencsak vérszegény terepfelhozatalt. Sovány, mint egy anorexiás tinimodell...

Hmmm, nagyon úgy néz ki, hogy ennek a farkasnak az a speciális támadása, hogy „dob egy sárgát"...

A küldetések linearitásába és favágójellegébe némi színt visz ugyan, hogy a széria három archetípusából (harcos, mágus, céhmester – ez utóbbi egyébként már nem a tolvajok „atyja", enyveskezű barátaink amúgy is elvesztették korábbi jelentőségüket) kiválasztható héroszunk RPG-szerűen fejlődik, szintet lép, ilyenkor szétoszthatunk a szerepjáték-klisék-nek megfelelő tulajdonságai között pár pontot, illetve spéci bónuszokhoz is juthatunk egy labirintusszerű táblán lépegetve (ami azt jelenti, hogy ha kinézel egy jópofa dolgot, mondjuk a vezetői képességek növelése, hogy ne csak három kóróvirágból álljon a sereged, hanem négyből, az előtte lévő, amúgy lehet, hogy annyira nem is fontos okosságot is meg kell tanulnod). De ugye ezzel is az a baj, hogy marhára trendi, mint a 3D, ám ez már a kétszáznyolcadik olyan játék csak idén, amiben ilyen hőstápolós rész van...

EGY SZÉP EMLÉKŰ JÁTÉK TELJES MEGCSÚFOLÁSA A HARMADIK RÉSZ

ÉRTED SÍROK, NEM ELLENED

Tudom, hogy túl siránkozósra sikerült ez a teszt (pedig még nem is szóltam a temérdek bugról, amelyek közül egy csomót már kiirtottak a hozzánk eljutott verzióból, de még így is maradt benne bőven), és többen nem is fognak vele egyetérteni, mint ahogy a végső pontszám is sokakat sokkolni fog. Én azonban nem tudom elnézni azt, hogy a játék, bár nyilván akár egy Disciples-, akár egy TBS-rajongónak fogyasztható, nem mérhető sem korábbi önmagához, sem vetélytársaihoz. Aki 3D-s „körös" stratégiát akar, vegye meg a King's Bountyt és páncélos hercegnős kiegészítőjét, vagy akár a már bagóért beszerezhető HoMM V összest, aki pedig arra kíváncsi, hogy miért is siratom a múltat, a Steamen alig 20 euróért megvásárolhatja a Disciples II Goldot, amely garantáltan jobb és minőségibb szórakozást nyújt, mint eme kétszer annyiba kerülő utódja. És akkor még le se vettük a polcról két dédelgetett kedvencünket, a Heroes III-at és az Age Of Wonder: Shadow Magicet...

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»59%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»68%

www.pcguru.hu/647

»A Disciples III legnagyobb baja, hogy ami jó benne, azok a második rész megmaradt elemei, és ami rossz, az minden, amit a fejlesztők újonnan belepakoltak vagy megváltoztattak...

»]{REDENC

PRO
Nyomokban fellelhető régi hangulat, a széria érintetlen elemei a hátukon cipelik az elbaltázott új koncepciót....

KONTRA
Sok bug, a csatamechanizmus megváltoztatása érthetetlen, kivitelezése rossz, az MI bűn ostoba...

GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB DX9.0c VGA, 8 GB HDD

»58%«

LÖVÖLDÖZÉS FELSŐFOKON

ARMA2 OPERATION ARROWHEAD

[ÍRTA **TIKA**] **Az ArmA2 valóban fegyvert (a cím latinul ugyanis ezt jelenti) adott a játékosok kezébe, egy szabadon formálható célszerszámot, amelyhez időnként a fejlesztők is hozzáteszik a magukét. Jelen esetben ez 160 000 km² területet, valamint 300 új egységet, járművet és fegyvert jelent...**

Az Operation Flashpoint már a múlté, a Codemasters elvette, bedarálta, és Dragon Rising alcímmel lightosabb formában kiköpte. Az „igazi" folytatás, az ArmA2 viszont továbbra is a gondolkodó ember háborúja, ahol a szimuláció mindenek felett áll. Hatalmas területeket járhatsz be fegyverrel a kézben, vagy esetünkben 161 km-nyi közút és a több mint 30 település megismeréséhez katonai és civil járműveket, páncélosokat hívhatsz segítségül, de a repülni vágyók is nyitott kapukat döngetnek. A felszerelés és minden egység a valós paramétereket igyekszik megközelíteni. A példás precizitásnak azonban ára van, és ezt úgy hívják: realizmus (itt egyetlen lövés vagy rossz döntés halált jelent), no meg üres zseb, mert a játék gépigénye még mindig brutális…

Az Operation Arrowheaddel egy önállóan futtatható, vaskos pakkot kapunk modern hadviselésből, ám a méretbeli újdonságok nem a szingli kampány és a különálló szkenáriók (7 db) képében jelentkeznek (azok most nyúlfarknyira sikeredtek), hanem az Egyesült Államok teljes szárazföldi hadereje vonul fel vérfrissítésnek… Sahrani és Csernorusz után Takisztán, egy újabb fiktív állam és nem túl békeszerető népe „öleli keblére" a játékost, miközben az ázsiai régió zamatát – muszlim lakosság, minaretek a városokban, hegyvidékes, tagolt terület a terepen – kétségtelenül az adja, hogy Afganisztánt modellezi, tehát van aktuálpolitikai töltése. Takisztán egyébként a szomszéd állam olajkincseire pályázik, elég zajosan, ezért koalíciós erők érkeznek a határmenti villongás megfékezésére, és ekkor Aziz ezredes, a taki nép nagy háborús hőse néhány ballisztikus rakétával fenyegetőzve rögtön ki is érdemli az első számú célpont nevet. Az egyetlen pozitívum az egészben, hogy Aziz, no meg népes számú követői végre elegendő létszámban, és ami még fontosabb: sokkal konvencionálisabb formában vannak jelen. Utóbbit úgy tessék érteni, hogy nem kell hegyet-völgyet feltúrni, ha egy kis akciót szeretnék. Négy ember, pontosabban négy fegyvernem – egy gyalogos, egy spec op, egy páncélos és egy helikopterpilóta – osztozik az alig tíz missziót lefedő sorozaton, amelyet többször is érdemes végigjátszani, és nemcsak a multis kooperatív lehetőség miatt. Ugyanis a „nyírjuk ki Azizt" hergelés mellett remek éjszakai diverzió – kisebb páncéloscsoporttal lerohant reptér, gyors helyzetfelismerést követelő kommandós akció –, túszmentés, valamint hasonló nyalánkságok találhatók, és akkor még Zargabad város lerohanását nem is említettem. A tíz, gyakorlatilag meg inkább 7-8 (az intro és az outro is missziónak van elkönyvelve) hadműveletet kisebb mellékszálak szakítják meg, például elvállalod-e, hogy a 2 km-re lezúzott helikopterből kihúzod a szerencsétleneket, vagy a helyi civilek (tipikus terroristaarcok) a védelmedet kérik. Lehet nemmel is válaszolni persze, de a döntéseknek amúgy sincs „éle", mert ahhoz bonyolultabb történeti szál szükségeltetne…

Az ArmA2 a tengerészgyalogságra épült, a helyből felszálló Osprey-k és a gumikerekes

ADATOK

KIADÓ
Bohemia Interactive Studio

FEJLESZTŐ
Bohemia Interactive Studio

MŰFAJ
harci szimulátor

MULTI
100 fő

INFO

A BIS 1999-ben alakult meg, és 2001-ben az Operation Flashpointtal már el is foglalták a MilSimek (Military Simulation) képzeletbeli trónját. A prágai stúdió azóta is lelkes közönségnek barkácsol, míg az ausztrál divíziójuk katonai megrendelésekre gyárt kiképző-szimulátorokat.

Egy ekkora puska elől mi is ilyen dinamikusan rohannánk el…

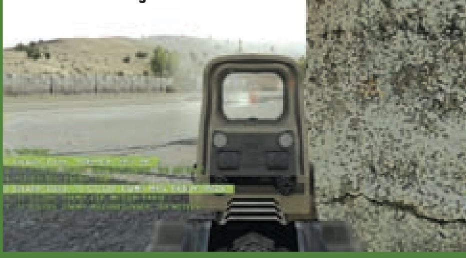
LEHET MÉG DURVÁBB IS...

A cikkben említett A.C.E. 2 (Advanced Combat Enviroment) mod az ArmA2 határait feszegeti, és valóban egy magasabb lépcsőfokot jelent a realitás felé. Csak néhány apróság ízelítőül: a fegyverek túlmelegedése, elakadása mellett a nagyobb űrméretű eszközök hanghatásaival és a robbanások lökéshullámaival is foglalkozik (egy harckocsilöveg elsütésénél a gyalogos ne feküdjön a cső alá). A harcjárművek sérülésmodellje lényegesen pontosabb (lövedékbecsapódási szöget számol), és képes szimulálni a reaktív páncélzatokat. A katona állóképessége és az általa hordott súly viszonya modellezve van, a sebesülés és az ellátás részletesebb, továbbá például könnygáz és maszk, drótvágó, ötféle gránátdobás, széljárásnak megfelelő ballisztikus változók keserítik vagy inkább édesítik a bakák mindennapjait. A fejlesztett tűzvezető rendszerek a páncélozott járműveknél apró dolognak tűnhetnek, de nem azok, mint ahogy a taktikai atomfegyverek és azok hatásának szimulálása sem. És a lista korántsem teljes…

TÜZÉRSÉGI MESTERKURZUS

A nehézfegyverekből kilőtt lövedékek nem egyenes vonalban, hanem úgynevezett ballisztikus görbén mozognak. A fegyver csövének hossza és a lövedék torkolati sebessége határozza meg a röppálya ívét, minél nagyobb az említett két érték, annál „laposabb” az ív. A megfelelően stabilizált lövedék nagyjából mindig ugyanarra a helyre csapódik be, mint az előző, és mivel a pálya-adatok és fegyverjellemzők ismertek, így a kezelőnek elvileg csak a céltárgy pontos távolságára van szüksége a találathoz. Ezért is olyan fontos, hogy az ArmA-ban megjelent a távolságmérés és az irányzékállítás.

A célkeresztben mindig kicsit beszűkül a világ...



LAV-ok halmazára, hálásak is voltunk érte, most azonban a szárazföldi hadsereg, a német KSK és cseh speciális erők mutatkoznak be. Az új harceszközök közül a Bradley lövészpáncélos, a Stryker vagy a BlackHawk az igazi finomság, de említhetném akár az AH-64D Apache támadóhelikoptert is. A kézifegyverek vonalán a legnagyobb újdonság a moduláris SCAR (Special Forces Combat Assault Rifle) család megjelenése, amely Mk16 (Light verzó – 5,65×45 lőszer) és Mk17 (Heavy – 7,62×51 lőszer) néven vonult be az amerikai hadseregbe. A játékban a teljes paletta képviselteti magát, kezdve a gránátvetőcsővel felszerelttől a mesterlövész variációig. Az adapterek terén pedig a flashlight és a lézercélzó mellett az OA végre bevezette az infravörös eszközöket. A FLIR (forward looking infrared), azaz az infravörös felderítő eszközök számos játékban felbukkantak már, a BIS-é annyiban különleges, hogy itt minden egyes hőkép arányos a távolsággal, és pontos. A pontosságot úgy tessék elképzelni, hogy ha valaha közelébe kerülnénk egy ilyen műszernek, akkor ugyanazokat a hot-spotokat (pl. leállított harcjárműveknél a lassan kihűlő motorblokk) látnánk, mint az ArmA-ban, merthogy ezek még a VBS2-höz készültek katonai rendelésre. Egyébként kevés hadsereg engedheti meg magának, hogy fegyverekre szerelhető hőkamerákkal (TWS – Thermal imaging Weapon Sight) küldje a csatatérre a fiait (10-15 ezer USD-be kerül egy darab!), és itt a játékban tapasztalhatjuk meg, hogy ez mekkora előnyt jelent: lehet nappal vagy éjszaka, az ellenségnek nincs menekvés, nem tud elrejtőzni, beleolvadni a környezetbe, kiszúrod, lelövöd, és mindezt jókora távolságból, szinte láthatatlanul.

SZINTE TÖKÉLETES SZIMULÁCIÓ, HA VAN HOZZÁ MEGFELELŐ VASAD...

Nem, ez itt nem a Deer Hunter 2011, csak próbálgatjuk az éjjellátót...

PAKSOT IS KÖSSÜK RÁ...

A kiegészítőpakk egy összegző frissítés, és némi látványjavító korrekció is egyben, de a 10 km-ig húzható látótávolság mellett is nehéz felfedezni a vizuális fejlődés jeleit, sőt, az optimalizálás is mintha gyengébb lenne (az ArmA2 simábban futott). Zagrabad mondjuk szép (van egy különálló nagyváros, kifejezetten utcai harcokra), de hogy a teljes pompához és a végtelen szabadsághoz Patrick elszállt álomgépe kelljen, na az már túlzás. Javítottak a páncélosok sérülésmodelljén, ami érzékelhető, sőt, az új, átgondoltabb kezelőfelületre már radar is került. Aztán ott a küldetésszerkesztő, amit szívem szerint csupa nagybetűvel írnék, mert még mindig tökéletes, csak a Bohém fiúk a megfelelő AI rutinokat nem találják hozzá, és ugye ez a kampányban is jelentkezik. A járművek vezetése évtizedes probléma a gép oldalán, a fedezékek helyes megválasztása szintén, ám az a furcsa, hogy globálisan nézve mégis hajlandóak vagyunk átsiklani felette, látjuk a járőröző helikoptereket, a reagáló légvédelmet és a harcoló egységek többnyire normális felfejlődését, aztán az a 2-3 bénázó sofőr már rögtön a múlté.

A SZÜKSÉGES PLUSZ...

Az A.C.E.2 , amely a legnépszerűbb és egyben a legrealisztikusabb ArmA mod szintén hatással volt a fejlesztőkre, így az onnan ismerős hátizsákrendszer (extra raktér), az infra strobe (éjszakai célmegjelöléshez), a taktikai lámpa és az állítható irányzék mind-mind beépült ide. A mesterlövész vagy egy M1A1 lövegkezelője tehát kimérheti lézerrel a távolságot, aztán 100-as léptekben finomíthat az irányzékon, és nagyobb az esély az első pontos találatra. Az UAV-oknál is van frissítés, speciel a Little Bird helikopter drone (ember nélküli – ULB) verziójánál tényleg azt érezzük, hogy az Army egyik operátori székében ülünk (szimulátor a szimulátorban). Az ULB fegyvertelen ezért általában párban repül egy Apache AH-64D madárral, amely biztonságos távolságból Hellfire rakétát indít a lézerrel megjelölt célpontokra, és a játékban ez iszonyatóan életszerű...

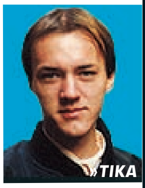
VENNI, VAGY NEM VENNI...

A végszó mi más lehetne: aki eddig szerette, azért vegye, aki nem ismerte, próbálja ki. Az akár 100 fős multis pályáknak varázsuk van, DE hiába kedvező a hazai ár, sajnos egyjátékos vonalon rettentő keveset tud nyújtani, tehát barkácsoló kedvűek előnyben...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

www.pcguru.hu/1782

»Standalone, örülünk az Army fegyvereinek, minden újítás hasznos, de a nagy kérdés, hogy ha ezekbe ennyi energiát öltek, miért pont az egyjátékos szálnál húzták össze a gatyaszíjat.

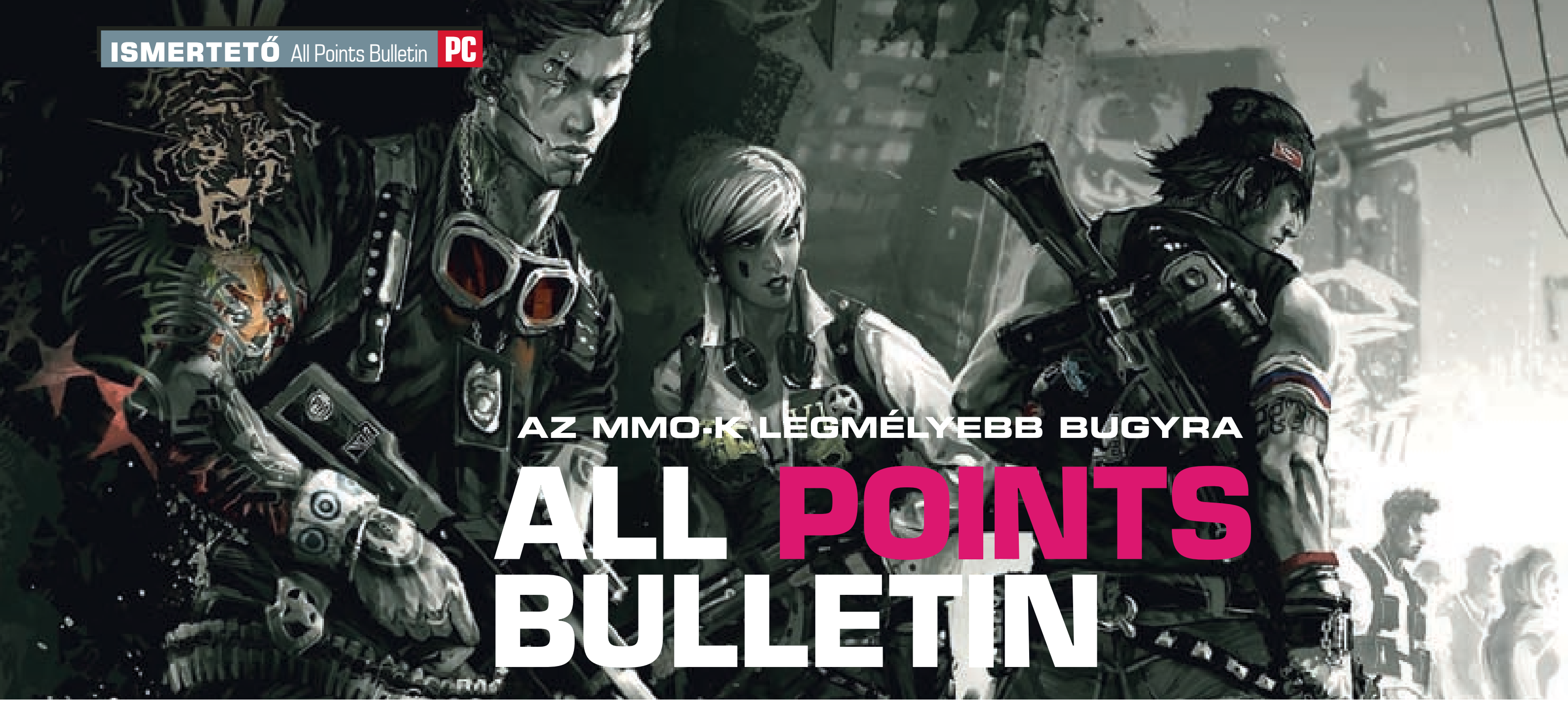


PRO
Minden, amit az ArmA2-ben szerettünk, plusz az új egységek és a FLIR

KONTRA
Rettentően rövid kampány, kevés küldetés, az AI még mindig javulhatna

GÉPIGÉNY» PIV 3GHz, 1GB RAM, GeF 8600 vagy ATI3650, 12GB HDD

»80%«



AZ MMO-K LEGMÉLYEBB BUGYRA

ALL POINTS BULLETIN

[ÍRTA BATE] **Egy viszonylag nagy, nyitott város, szabadság, küldetések a rendőrök, illetve a bűnözők oldalán, mindez egy MMO-ban? Ugye milyen jól hangzik? Kár, hogy a valóság legtöbbször elég kiábrándító...**

Pedig minden olyan jól indult. A játék vezető dizájnere az a David Jones, aki ott bábáskodott az első GTA születésénél is, összességében pedig a fejlesztést az a Realtime Worlds végezte, akiknek az első Crackdownt is köszönhettük. Tehát elviekben csupa olyan ember dolgozott az All Points Bulletin címre keresztelt projekten, akik értenek a nyitott világokhoz és az olyan játékokhoz, ahol meglehetősen nyitott körülmények között csépeli egymást a rend számos őre és a bűn katonái. Nos, hiába a nagy név és a csapat mögött álló tapasztalat, az APB az idei év egyik legcsapnivalóbb játéka lett...

MÁR AZ ALAPOK IS BŰZLENEK

A játék műfaját tekintve egy MMO, tehát csakis online, más játékosok ellen játszható. Ezt letisztázva tegyük fel magunkban a kérdést, általában mi az a tényező, ami képes hosszú napokra, hetekre, évekre a képernyő elé szegezni a játékost: a fejlődés, a folyamatos táp, az újabb és újabb szintek elérése – gyakorlatilag ez minden, magára valamit is adó MMO alapja. Nos, az APB ilyen tulajdonsággal nem rendelkezik, küldetéseink során pontokat és pénzt is kapunk, amit aztán a játék „szociális zónájában" (itt nincs harc, csak cicomázás, kommunikáció, vásárlás...) különböző új fegyverekre, ruházatra és hasonló felesleges dolgokra költhetünk. Szintlépés, új képesség, hátas, a világ urának kardja nem lesz jutalma ténykedésünknek. Ezen már eleve megütközik az átlagjátékos, de ezen túljutva még áltathatjuk magunkat azzal, hogy majd a változatos és izgalmas missziók a játékban tartanak minket. Ez akár még igaz is lehetne, de ahogy nincs fejlődési rendszer, úgy érdekes küldetésekkel sem rendelkezik az APB. Lényegében végtelen ciklusban ismételgetjük ugyanazt a sablont: mászkáluk egy kicsit, majd nyomkodjuk az akció végrehajtására szolgáló billentyűt. Menj ide, menj oda – mert ugyebár a küldetések részegységekre oszlanak –, fesd össze a házfalat, helyezz el egy pokolgépet, lopj egy céltárgyat. Mindez leírva még csak nem is hangzik rosszul, de magában a játékban tényleg csupán egyetlen gomb (F) lenyomását jelenti a feladat teljesítése, és már mehetünk is a „küldetésünk" következő helyszínére. Végső cérnaszálként még kapaszkodhatnánk abba, hogy a sztori elviszi a hátán az egészet, de valójában történetről még csak nem is beszélhetünk. Van ez a város, San Paro, ahol a rendőrök lövik a gonoszokat és fordítva. Ennyi.

AKCIÓBÓL KETTES

Hiába szembesülünk a program puritán alapjaival, nem adjuk fel, hiszen ez mégiscsak egy MMO, ahol emberi ellenfelekkel szemben vehetjük fel a harcot, lesz sok akció, változatos küzdelem, igazi kihívás. Talán nem árulunk el nagy titkot azzal, hogy sajnos a fejlesztőknek ez sem jött össze. Ugyebár választhatunk, hogy a rend éber őreivel, vagy a gonosz martalócokkal akarunk-e nyomulni. Utóbbi esetben a feladatunk valamilyen gazság kivitelezése lesz, míg a rendőr oldalon arra utasítanak minket, hogy vessünk véget az ellenfeleink akciójának. Ilyenkor értelemszerűen a játékosok egymás ellen indulnak harcba, tehát ez a játék PvP része, ahol jobbára hármas csapatokban rontunk egymásnak. Az élvezetes küzdelem lehetne az APB utolsó játékosmarasztaló bástyája, de sajnos a fejlesztők ezt a lehetőséget

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Realtime Worlds

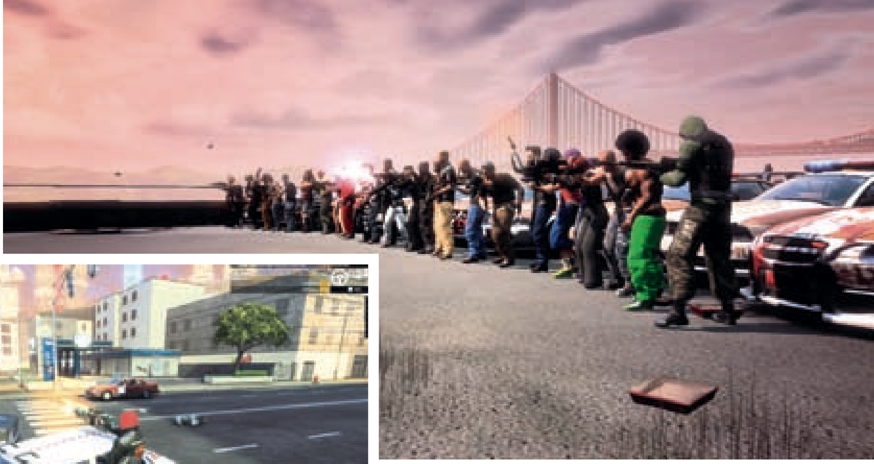
MŰFAJ
MMO

MULTI
100 fő

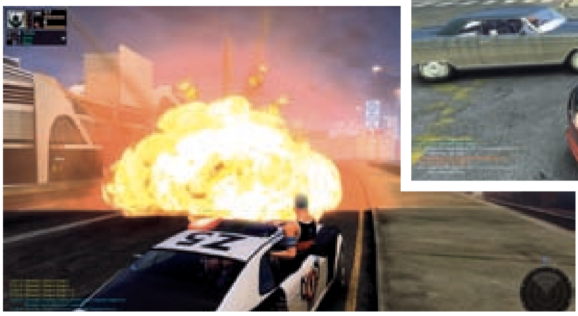
INFO

A játék fejlesztője a legnagyobb skóciai fejlesztőcsapat, a több mint kétszáz alkalmazottat számláló Realtime Worlds, akik három évvel ezelőtt a hatalmas sikereket elkönyvelő, Xbox 360-exkluzív Crackdown nevű játékot tették le az asztalra.

Ha már másra nem jó ez a játék, legalább jól öltözzünk össze és legyünk tuti trendik!



Jobb oldalon a csalódott vásárlók dühös tömege látható, bal oldalon pedig elvileg a fejlesztőcsapat színe-java volt, de aztán valamiért kereket oldottak. Ki érti ezt?



is mérhetetlenül elbaltázták. Fejlődés, képességek, egyedi vonások nincsenek, így minden karakter ugyanazt tudja (maximum a fegyverek erősebbek), tehát csakis egy dolog számít: hogy ki lő először. Ha tehát a kis kompániánkkal előbb érünk a rendszer által ránk szabott helyszínre, akkor nyerő pozícióban vagyunk, ha viszont az ellenfél a gyorsabb, akkor nyugodtan számítsunk arra, hogy az ellenlábasaink nagyobb erőfeszítés nélkül lőnek majd minket halomra. A mindenféle taktikától, tervezéstől, ésszerű csapatmunkától mentes harcokat az sem segíti, hogy az irányítás elég nyögvenyelős, és ha sikerül is ráéreznünk emberünk navigálására, akkor nagyon gyorsan azon vesszük észre magunkat, hogy csak bosszankodunk és halálosan unjuk az egészet, ugyanis igazán pörgős, autós üldözésekkel és robbantásokkal fűszerezett őrület jó esetben is csak tízből egyszer jön össze, ez pedig édeskevés ahhoz, hogy sokáig lelkesen próbálkozzunk a kivitelezésével. Az egyetlen értékelhető változás, ha sikerül összehoznunk egy „vérdíjat”, amit azért kapunk, ha rendőrként sok bűnözőt tartóztatunk le (tehát nem megöljük), illetve ha bűnözőként kellő számú civilt juttatunk át a másvilágra. Ha ez megvan, akkor boldog-boldogtalan ránk fog vadászni, ami szó szerint vérfrissítőleg hat a számos egykaptafa küldetés és pár perces tűzpárbaj után.

LÉGY A LEGEGYEDIBB

Túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a játék legjobban sikerült része a karaktergeneráló rész, ami olyan részletes, hogy az összes eddigi Sims elbújhat mellette szégyenében. A figuránk egyediesítésével rengeteg időt eltölthetünk, és nemcsak a fizimiskánkat, de a ruházatunkat és a járműveinket, de még a falfirkáinkat is a saját képünkre szabhatjuk.

SZEGÉNYES KÖRÍTÉS

A játékmenet tehát csapnivaló, és ezek után az sem meglepő, hogy maga a tálalás sem fog dizájneri díjakat bezsebelni. A város lényegében halott, az utcákon az emberek robotként közlekednek, olyan, mintha a legutóbbi Bruce Willis-film, a Surrogates világában járnánk. Egy játékba (azaz a program által leklónozott pályára) maximálisan százan csatlakozhatnak be (más kérdés, hogy megteszik-e ennyien), de ez a szám igen kevés a rendelkezésre álló területhez képest, frakciónként el is feleződik, így ha akcióban vagyunk, akkor is fel fog tűnni a játéktér élettelensége. Továbbá hiába készítette el a fejlesztőcsapat korábban a Crackdown nevű játékot, ahol gyakorlatilag minden megmászható és felfedezhető volt, ezt itt már nem sikerült megismételni, csakis ott tudunk közlekedni, ahol azt a fejlesztők jónak látták, így egy idő után jól le is szokunk a próbálkozásról, mert elegünk lesz a felesleges tesztelgetésből. Ugyanígy a vezetési élmény is pocsék – ezt bezzeg sikerült ide is szépen átmenteni a sokat emlegetett Crackdownból. A grafika a maga területén nem vészes, MMO-hoz képest teljesen tűrhető színvonalat képvisel, az egyetlen komoly gond vele, hogy teljesen egykaptafa, egyediséget, atmoszférát még nyomokban sem találhatunk az elénk táruló végeredményben.

HALÓ! VAN OTT VALAKI?

Az APB, ahogy az MMO-k jókora százaléka, havidíjas, habár jelen pillanatban nem tudjuk elképzelni, hogy a húsz óra játékidőt biztosító alapcsomagon túl ki az, aki további időszakra is előfizet. Lehet, hogy valahol mélyen ez már a tervezésnél is felötlött valakiben, ugyanis a havi előfizetésen túl vehetünk játékórákat is, aminek az az előnye, hogy csak akkor fogyasztjuk őket, hogyha „akcióban” vagyunk, a szociális területen való karaktercicomázás és vásárlás nem számít bele a felhasználható időcsomagunkba. Emellett az APB-ben már működik az Electronic Artsnak oly kedves mikrotranzakciós rendszer is, minek segítségével a forintjainkat RTW pontokra válthatjuk, hogy aztán azokat mindenféle új cuccokra költsük.

AZ APB KÉTSÉGTELENÜL AZ IDEI ÉV EGYIK LEGNAGYOBB BAKLÖVÉSE

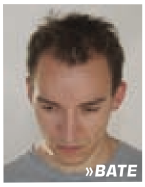
SZOMORÚ JÖVŐ

Szerkesztőségi szinten nem jósolunk nagy jövőt az All Points Bulettinnek, ami kiadásának pillanatában az egyik legunalmasabb és legötlettelenebb MMO a piacon. Azon pedig majd ne lepődjön meg senki, ha pár hónap múlva az egész játék hirtelen ingyenes lesz, annak reményében, hogy a kiadó a remélt mikrotranzakciókból szedjen össze még egy kevéske összeget…

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»30%

www.pcguru.hu/1708

»Egy alapvetően érdekes koncepció (GTA MMO) totális elbaltázása az All Points Bulletin, ahol egyedül a karaktergeneráló rész nyújt igazi élményt a játékosnak.



»BATE

PRO Rengeteget tudunk szöszölni a karakterünk kialakításával, tuti nem lesz még egy ugyanolyan.

KONTRA Semmi fejlődés, unalmas küldetések, gagyi harc, az egész rossz úgy ahogy van…

GÉPIGÉNY» 2 GHz single core CPU, 512 MB RAM, NVIDIA 6200+ or ATI Radeon 9600+ VGA

»38%«

JÓ JÁTÉK INGYEN?

Alien Swarm

[ÍRTA JOHNBART] **Íme a játéktörténelem eddigi talán legjobb promóciós anyaga: egy ingyenes, minőségi, és felettébb szórakoztató kooperatív Steam-reklám, ami mellesleg techdemónak sem utolsó…**

Nem tudom Ti hogy vagytok vele, de valahányszor a Valve előrukkol valamivel, engem szinte mindig képesek meglepni, függetlenül attól, hogy épp egy játék, egy vitatható bejelentés (lásd: L4D2), vagy épp egy különleges akció (pl. a nagy nyári árleárazásaik) okán kerülnek előtérbe. Nincs ez másképp az Alien Swarmmal sem – amellett ugyanis, hogy a program bejelentése és kiadása között cirka egy hét telt el, a játék egyúttal sokkal több is, mint egy egyszerű shooter: a csapat törzsközönsége ugyanis egy kiváló coop hentelést, a Steamet nem használók a platform minőségi, játszható ingyenreklámját, a modderközösség pedig egy igen jelentős frissítést köszönhet személyében. Hogy miként lehetséges mindez? Lentebb kiderül…

AZ ÖTÖDIK UTAS A HALÁL

Hasonlóképp az Orange Box álleejtő megjelenéséhez (ami igazából a Portal, és nem az, hogy még egyszer megvetették velünk a HL2-t és az Ep1-et), az Alien Swarm is amatőr fejlesztők keze munkáját dicséri. A Black Cat Games sokáig mint moddercsapat volt ismeretes, a cikkünk tárgyául szolgáló vidám sci-fi találkozó UT2004-es modverziójának zajos sikerét követően azonban úgy vélték, van elég kraft a koncepcióban ahhoz, hogy önálló játékként is megállja a helyét. A munkálatok kezdetben az Unreal Engine 2-n alapultak, a Valve azonban (nagyon jó szokásához hűen) idővel felkarolta a projektet, a srácok így végül a Source legújabb verziója alatt készíthették el az önállóan futtatható kiadást. Ennek megfelelően, aki játszott az előddel, annak az alapszituáció ismerős lesz – bár jobban meggondolva annak is, aki még sosem hallott az AS-ről, mivel sztoriját tekintve a játék igen erősen támaszkodik az elmúlt évtizedek kultikus, szörnydarabolós akció sci-fijeire (értsd: másolja őket), főleg a Bolygó neve: Halálra és a Csillagközi Invázióra. A történet a fenti örökzöldekhez hasonlóan itt is az emberiség és egy népes, éhes, valamint ocsmány idegen faj háborújáról szól, a középpontban pedig a hadsereg egy négyfős kommandója áll, akiket egy ostromlott kolóniára küldenek, hogy az esetleges túlélők evakuálása után megállítsák az idegen söpredék elszaporodását (mondjuk atommal). A történet tehát egyszerű, mint egy maflás, az egyetlen váratlan fordulat, hogy a játék közepes szinten nagyjából két óra alatt kényelmesen kivégezhető – ingyenesség ide vagy oda, még egyszer ennyi játékidőt azért nagyra értékeltem volna.

KUTAKODOK, TEHÁT VAGYOK!

Ahogy az várható volt, a kiadás után nem sokkal a modderek már ízekre is szedték a programot, és ahogy anno a Half-Life 2 esetében, úgy most is felbukkant pár érdekes dolog a kódsorok mélyén, amelyet a lelkes rajongók rögtön közzé is tettek a Steam fórumain. Többek között kiderült, hogy az L4D-ből ismert Direktort az Alien Swarmba is beépítették (és köszöni szépen, remekül működik shoot 'em up környezetben is), hogy a játék egy konzolkapcsoló átállítása után alapból támogatja az X360 kontrollert, de a szemfülesebbek egy teljesen lekódolt FPS-nézetet is találtak a játékban. Az SDK modellnézegetője szintén szolgált meglepetésekkel: a modderek itt két olyan egységet is találtak, amelyek bár a kész játékban nem szerepelnek, mégis teljesen ki vannak dolgozva és le vannak animálva: a Shaman az ellenfelek gyógyításával okozna kellemetlen perceket, a Királynő pedig majdnem teljesen megegyezik a Bolygó neve: Halálban látott druszájával úgy méreteit, mind funkcióját tekintve…

ADATOK

KIADÓ
Valve

FEJLESZTŐ
Black Cat Games

MŰFAJ
Shoot 'em up

MULTI
4 fős co-op

INFO

Bár nevük nem cseng túl ismerősen, a Black Cat Games csapata nem számít csirkének a játékvilágban – az Alien Swarm első verzióját ugyanis (még mod formájában) már 2005-ben kihozták…

Elsősegélycsomagjaik egy adott körön belül mindenkit felgyógyítanak, adrenalininjekcióik pedig rövid ideig lelassítják az időt. Egyedül ők képesek a parazitákat eltávolítani a többiekből, jelentőségük így felbecsülhetetlen.
Karakterspecifikációk: **Faith gyorsabb, Bastille adrenalininjekciói pedig tovább hatnak.**

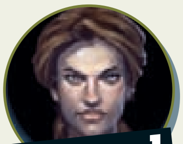
EZEKET NEM FOGOD ELTAPOSNI!

A sztorinak tehát nem erőssége az eredetiség, azonban ha tovább vizsgálódunk, a játékmenetnél is hasonló konklúzióra jutunk. Kemény leszek, mint a katonaidő: az Alien Swarm a legkevésbé sem eredeti. Nincs egyetlen porcikája sem, amelyet ne láttunk már volna valahol másutt, ez azonban a legkevésbé sem probléma, mivel a számtalan forrásból összelopkodott ötletekből egy kiváló montázst állítottak össze Black Caték – olyat, amelynek elemei bár az unalomig ismertek, mégis remekül festenek együtt. A főmenü pl. egy az egyben a L4D-et idézi, a zombimókához hasonlóan itt is lehetőségünk van offline végiglőni a rendelkezésre álló hét pályát, vagy pedig LAN-on, illetve interneten hadba hívni cimboráinkat egy kis bogárirtásra. Előbbi esetben három MI-kolléga áll rendelkezésünkre, akik között szabadon válthatunk, de egyébként igen jól

Ha az ott egy vízipisztoly lenne, akkor azt mondanánk, hogy „hű de nagyot spriccelt”, de mivel az ott egy lézer, inkább csendben maradunk…

officer

Vindicator sörétes puskájuk hatalmas pusztítást végez. Közelükben embereik sebzésük nő, és sokkal ellenállóbbak az idegen támadásokkal szemben. Karakter-specifikációk: Jaeger könnyebben töri be a kobakokat puskatusával, míg Sarge minden normál fegyverrel többet sebez.



special weapons

Az osztag hentes-inasai. Gépágyúikkal hatékonyan verik vissza a nagyobb tömegeket is, egyes fegyvereik automatikusan ráállnak a bogarakra. Hátulütőjük a hatalmas lőszerigény: könnyen elfogyasztanak akár egy egész ládányi muníciót is, elhappolva így a lőszert a többiek elől. Karakterspecifikációk: Wildcat gyorsabb, Wolfe szívósabb.

tech

Fő feladatuk a terminálok és ajtók hackelése, ezek általában külön minijátékokkal teljesíthetők. Továbbá az osztag elsődleges lőszerforrásai: a csapattagok a véges számú lőszeres ládáikból tölthetik fel készleteiket. Karakterspecifikációk: Crash többet sebez, míg Vegas erősebb, és jobb közelharcban.

végzik dolgukat: takarékoskodnak a lőszerrel, pontosak, valamint engedelmesen végrehajtják utasításainkat (ezt mondjuk nem nehéz, mivel összesen két parancs van, követés és megállás). A mód így kiválóan alkalmas a pályák és a (kezdetben igen érdekesnek tűnő) irányítás begyakorlására, az igazi mókát azonban mégis a kooperatív mód jelenti. Barátainkkal játszva szintén négyen vághatunk neki a kolónia kitakarításának (vagy kevesebben, mivel az L4D-vel ellentétben valami érthetetlen okból kifolyólag multiban nincsenek botok), a Valve-féle zombihenttel szemben azonban a karakterválasztásnak igen komoly következményei vannak, köszönhetően a kasztrendszernek: négy képzettség található a játékban, fejenként két-két karakterrel, amelyek között szintén vannak apróbb eltérések, így tulajdonképp nyolc eltérő tulajdonsággal bíró katonával kezdhetünk intenzív fertőzéskezelésbe. Az egyes kasztok ismertetésébe itt nem megyek bele (ez ügyben lásd a kapcsolódó keretes anyagokat), de alapjában véve ismerős arcokról van szó: az orvos feladata gondolom egyértelmű, a specialista egy konyhai kisegítő eleganciájával darálja aprólékká az ellenfeleket, a technikus a zárt ajtók és terminálok feltörésének mestere, a parancsnok pedig közelharcok során ideális. Offline módban mindegyik kaszt képviselteti magát a csapatban, online mérkőzések esetén ez azonban nem kötelező, tehát minden további nélkül lehet két neheztüzér is köreinkben – arra azonban ügyeljünk, hogy néhány pálya (az akadályok okán) megköveteli a technikusok vagy épp lángszórós hentesek jelenlétét, haláluk pedig ekkor a küldetés végét jelenti, érdemes tehát vigyázni rájuk. Apropó, lángszórók: a játék szerencsére a Killing Floor nevezetű (szintén kooperatív és szintén UT2004 gyökerű) mészárszék fejlődési rendszerét is örökölte, ennek megfelelően az online meccsek alkalmával tapasztalati pontot gyűjtünk, ezek egy idő után újabb gyilkolószerszámokat oldanak ki: közel 40 fegyvert pakoltak be a készítők a játékba, ezek egy része bár osztályspecifikus, többségük mindenki számára elérhető. Apró, de nagy poén ugyanakkor az AvP-játékokban is látott automata tornyok szerepeltetése, nehezebb szinteken az elsöprő tűzerejük gyakran a túlélés kulcsa lehet, ne sajnáljuk hát a helyet tőle, még akkor sem, ha minden karakter egyszerre csak két cuccot cipelhet magával. Ellenfeleink szintén hasonló változatossággal büszkélkedhetnek, annak ellenére, hogy majd mindegyiküket a fentebb említett filmekből, illetve más Valve-játékokból ollózták össze (előbbiekből a közelharci, utóbbiakból pedig a távolról vegzáló példányokat), igazi meglepetést így csupán az élő akadályként funkcionáló pajzsbogár, valamint a felettébb veszélyes parazita okozott, amely egy későn kezelt fertőzés esetén akár az egész csapatot kiirthatja.

TECHNIKAI FEJLŐDÉS

Akárcsak az eredeti AS, úgy a teljes verzió is a korai GTA-k felülnézetes megoldását használja az elhagyott kolónia és a parázs tűzcsaták megjelenítésénél: elődjéhez képest a különbség a Source motorból adódik, amelynek verziója valahol félúton van az L4D2 és a Portal 2 aktuális buildje között: új funkcióként üdvözölhetjük a TPS-nézetet, a továbbfejlesztett dinamikus árnyékokat, valamint a mélységélességet, mindezt úgy, hogy a vasigény megegyezik az első L4D epizóddal. Az új motor egyúttal az SDK frissítésével is járt, amellyel a vállalkozó szelleműek újabb kampányokkal egészíthetik ki a programot – jóval fontosabb azonban, hogy a Valve (valószínűleg az Unreal Development Kitre adott válaszként) a teljes átiratokra való tekintettel állította össze a csomagot, így az ezután közzétett modok futtatásához már nem kell megvennünk egyetlen Source-motoros játékot sem, feltéve, hogy a mod nem használ alap HL2-es modelleket, textúrákat, és ellenfeleket sem. Kíváncsian várom, mennyire fogja eme lépés felfrissíteni az amúgy sem elfásult HL2-es modderközösséget…

CSATLAKOZZ TE IS A SEREGHEZ!

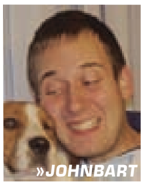
Az Alien Swarm egy félelmetesen jól kitalált játék- és SDK-csomag, mivel szinte mindenkit megszólít, akit valamilyen szinten érdekelnek a játékok. A Steamet nem használók az ingyenessége okán dönthetnek úgy, hogy letöltik a programot (és persze a gőzös webboltot is…), a Steam-törzsvásárlóknak a kellemes co-op játékmenet, és a közeljövőben kiadandó modifikációk miatt érdemes beszerezni, azt ugyanakkor mondanom sem kell, hogy az új SDK a fentiek miatt mennyire megkönnyítheti a modderek dolgát a későbbiekben. Egy félelmetesen jó Steam- és Source-promócióról van tehát szó, amelyben mindenki megtalálhatja a számítását – mire vársz hát, lődd be a Steamet, és adj Te is a bogaraknak!

MINDEN IGÉNYT KIELÉGÍTŐ INGYENES JÁTÉK, HATALMAS POTENCIÁLLAL

GRAFIKA»	»85%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1972

»Egy pokoli addiktív promóciós anyag, amelynek ingyenessége egyáltalán nem érződik minőségén. Ha eddig nem raktad fel a gépedre a Steamet, ezért a játékért érdemes lesz!



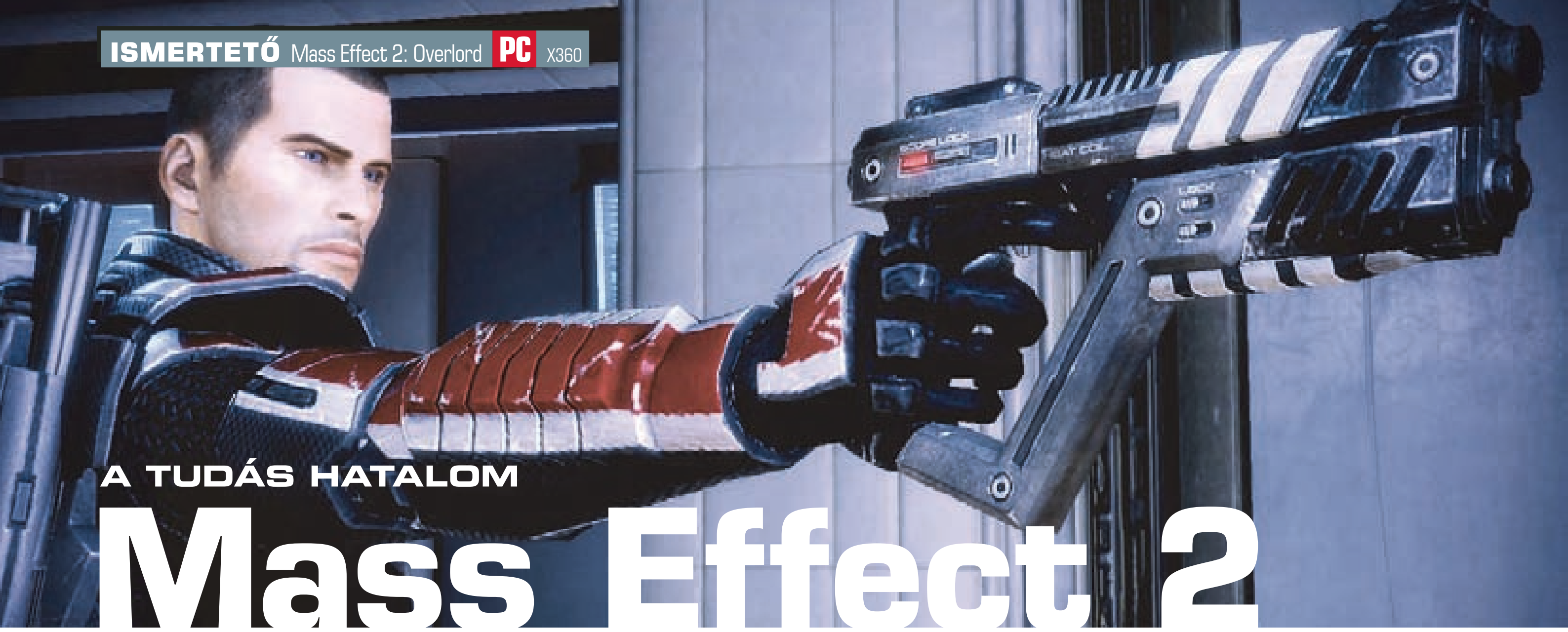
»JOHNBART

PRO
Ingyenes, ámde minőségi tartalom mind monitorrambók, mind modderek számára.

KONTRA
Nagyon rövid, elsőre kicsit fura lehet az irányítás, az L4D-vel ellentétben nem töltik fel a szervert botok.

GÉPIGÉNY» CPU: Pentium 4 3 GHz, RAM: 1 GB, VGA: 128 MB SM2 DX9, HDD: 2.5 GB

»85%«



A TUDÁS HATALOM

Mass Effect 2 Overlord

[ÍRTA CHOCHO] **A MF2 legújabb DLC-jében egy öntudatra ébredt mesterséges intelligenciát kell megreguláznunk, aki túl sokat nézhette a Mátrixot és a Terminátort.**

Mondd, barátom, mi ez a furcsa csillogás a szemedben...?

Na jó, lehet, hogy Overlord mégsem mozirajongó. Az viszont biztos, hogy akárcsak a fent említett filmek gonosz programjai, ő is a világ feletti uralom átvételéről álmodik. Érdekes ötlet volt a BioWare-től egy ilyen klasszikus sci-fi elem felhasználása a sok, abszolút nem tudományos fantasztikumra épülő DLC (Zaeed, Kasumi) után, de úgy látszik, a régi sikerek örökre szólnak, ugyanis az Overlord az eddigi legjobb letölthető küldetés. Noha új karakterrel már nem szolgál, a játékélmény zanzásítása megér egy misét. Két óra féktelen akció, remek helyszínek és HAL unokaöccse… kell ennél több?

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

INFO

Az Overlord DLC 2010 június 15-én jelent meg PC-re és Xbox 360-ra egyaránt. Ára 560 BioWare, illetve Microsoft pont.

AZ ÉSZ FORRADALMA

Akárcsak a többi DLC, az Overlord is meglehetősen egyszerű. Letöltés után a galaxistérkép új küldetéspontot jelez, odautazva pedig egy titkos bázisra jutunk, amin valamiféle katasztrófa söpört végig. Kisvártatva kiderül, hogy a laboratóriumokban a Cerberus Geth technológia emberi elmével történő házasításán kísérletezett, a végeredmény pedig egy, a projekt után Overlordnak nevezett virtuális intelligencia lett. Overlord, miután mindenkivel végzett, kitalálta, hogy a világ ura lesz, így most saját terjesztését tervezi az űr minden irányában, ezáltal mérve csapást az emberiségre. Ránk és csapattársainkra hárul a renegát MI megállítása, ehhez pedig mindössze két épületet kell meglátogatnunk, és az ott feloldott biztonsági zárakon áthatolva végiglőni magunkat Overlordig. Időközben persze kiderül, hogy semmi sem az, aminek látszik, a befejezés pedig valódi sokk lesz, még a legnagyobb Mass Effect-rajongóknak is. Az új bolygó felszíne sziklás, a Cerberus bázisa pedig elég nagy, így gyalog túl hosszú ideig tartana bejárni. Szerencsére a csomag tartalmazza a Firewalker DLC Hammerhead nevű tankját, amivel játszi könnyedséggel szelhetjük át a pályát. Maga a játékmenet akciódús, de nem viszi túlzásba a harcot, inkább a Mass Effect 2 legjobb részeit gyúrja össze: izgalmas dialógusok, durva csaták és döntések. Az egész DLC egy tökéletes elegy, ami két órán keresztül kényezteti a sorozat szerelmeseit, „kicsiben" prezentálva az alapjáték nagyszerűségét.

HIBÁTLAN?

Az Overlord élvezetes, hangulatos, de újdonsággal nem igazán szolgál, ez pedig hiányérzetet kelthet. Ráadásul a Hammerheadben töltött perceket sem érezzük teljesen fairnek, mert a gép egy-egy jól irányzott lövéstől is képes megadni magát, s ilyen helyzetben akaratlanul is visszasírjuk a Mékót. A Mass Effect 2 alapvető hiányosságai a játékélmény összetömörítése végett itt különösen kidomborodnak (pl. fedezékrendszer), a grafika pedig nincs olyan látványos és odaillő, mint a Price of Revenge esetében volt. Mégis, ezen kisebb nüanszok ellenére a recept még sosem működött ilyen jól. Az atmoszféra már a küldetés elején magával ragad, Overlord pedig bár nem egy GlaDOS, kellően emlékezetes a sok megszállt és irányított ellenfél zöldes aurája miatt. Ráadásul egy kevés agyalásra is lesz mód, felfrissítve picit a ravasztól elzsibbadt ízületeinket. Összességében tehát egy szuperül összerakott pakkal van dolgunk, ami a Mass Effect 2 összes pozitív tulajdonságából merít egy keveset.

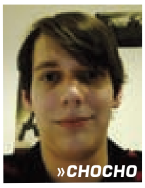
AZ AEGIS CSOMAG

Az Overlord DLC pazarra sikerült, ám ez még nem jelenti a vonal végét, sőt! Az új küldetés mellett egy kisebb letölthető pakk is megjelent, ami egy fegyvert és egy páncélt tartalmaz, viszonylag barátságos árcédulával. Az M-29 Inciso mesterlövészpuska nemcsak ölni tud, de az ellenfelek páncélzatát is képes semlegesíteni, míg a Kestrel páncél egy ötdarabos szett, mely egy rakás fegyvernek és képességnek kedveskedik némi extra kakaóval. Hát igen, a BioWare addig üti a vasat, amíg meleg. Az Aegis DLC ára Xbox 360-on 160 MS pont, PC-n pedig ugyanennyi BioWare pont, ami nagyjából 2 dollárt, azaz 430 forintot jelent. Ha egy üzlet beindul, ugye…

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1230

»Az Overlord DLC egy szuper küldetéscsomag, ami minden rajongónak kötelező élmény, igaz, újdonságból nincs benne annyi, mint szerettük volna.



»CHOCHO

PRO
Remek játékélmény, igazi Mass Effect 2 hangulat, és megint van Firewalker tank.

KONTRA
Nincs több új karakter, és kevés újdonság került az új csomagba…

GÉPIGÉNY» 1,8 GHz, Core Duo CPU, 1 GB RAM, 256 MB VGA (PS3), 15 GB HDD

»89%«

EGY KITŰNŐ „KALÓZVERZIÓ”

[ÍRTA **JOHNBART**] **A LucasArts igen jó lóra tett a nagy öreg Monkey Island tavalyi ráncfelvarrásával, nem meglepő hát, hogy a folytatás is megkapta a maga SE utótagját. Lássuk, mit kínál a közel húszéves legenda modernizálása!**

Tombol a HD-lázzal karöltött nosztalgia a játékiparban, mi sem bizonyítja ezt jobban, mint azon remake-fejlesztések, melyek mindegyike egy régi (vagy épp kevésbé régi) klasszikus felújításával igyekszik megismertetni napjaink ifjú titánjait a játékvilág matuzsálemeivel (az anyagi megfontolásokat most ne boncolgassuk). Bionic Commando, Serious Sam, Broken Sword: csupán 3 sorozat, melyek mindegyike megkapta a maga ráncfelvarrását, a sorba pedig tavaly a LucasArts legendás Monkey Island kalandjáték-sorozata is beszállt az első rész igen kellemesre sikerült remakejével. A meleg fogadtatás okán nem lepett meg, hogy idén a folytatás is csatlakozott a HD-címkés felújítások klubjába – a kérdés csupán az volt, hogy mennyivel nyújt többet egy merő audiovizuális nagygenerálnál?

ADATOK

KIADÓ
LucasArts

FEJLESZTŐ
LucasArts

MŰFAJ
kaland

MULTI
nincs

INFO

Elborult karakterek, agyament sztori, legendásan nehéz fejtörők, mindez 11 floppy lemezen – amit címszavakban az eredeti MI2-ről tudni érdemes...

A különbség a régi és az új változat között zongorázható. Akár egy egész kalózoperát meg tudnánk tölteni a finom eltérésekkel...

MÉG MINDIG KALÓZ AKAROK LENNI!

Nos, örömmel jelentem, hogy sokkal. Lucasék ezúttal nem elégedtek meg a technikai tuninggal, a nagyjából 6-10 euró körül mozgó csomag egy tartalmas, átgondolt pakk lett, mely egyszerre tartogat meglepetéseket a kezdők és a sorozat ősrajongói számára. Az előbbi csapatot a tavalyi feldolgozáshoz hasonlóan ezúttal is főként a feltupírozott grafika és hangok célozzák meg, mely során az erősen pixeles megjelenítést, a darabos animációkat és a MIDI-zenét alapos (de az eredetihez hű) vizuális tuning, élőhangszeres zenei aláfestés, valamint a Monkey Island 3 és 4 színészgárdája váltja – már ha szeretnénk, ugyanis a kíváncsiskodók, történészek, illetve a szimplán fanatikusok kedvében járva ezúttal is bármikor átválthatunk klasszikus nézetbe, ami nemcsak grafikai, hanem audiokonverziót (értsd: kellemes midis prüntyögést) is jelent. Remek ötlet, épp ezért nagy kár, hogy a LucasArts (ősgémer kémeim jelentése szerint) a játék elejéből és végéből is lecsippentett pár percet, ami bár nem nagy érvágás, de azért zavaró, hogy az új közönség híján marad pár remek poénnak. A fentieken túl a kalandjátékok terén szűz játékosok egy segítőkész tipprendszerrel, valamint egy tárgykiemelővel gazdagodva láthatnak neki a „rettegett” Guybrus agyament kalandjának – az előbbi a nehezebb fejtörőknél, utóbbi a tárgyak megtalálásánál segíthet.

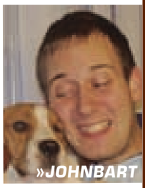
„Térj már a lényegre, mi van velünk?!” – kérdezhetik a veteránok, méghozzá okkal, mivel fentebb már meglebegtettem pár, főleg nekik szánt újítást. Nos, a LucasArts ezúttal tényleg tett róla, hogy ne ok nélkül fityegjen az SE utótag a játék címe végén, a remakeben ugyanis azon vaskalapos arcok is megtalálják számításukat, akik grogot hánynak holmi grafikai tuningra. Ott van először is a művészi galéria: a játék során folyamatosan oldjuk ki az eddig még nem látott művészi munkákat, melyeket aztán az arra szakosodott képtárban leshetünk meg – igazi kuriózum ez a profik számára, bár kicsit rontja az összképet, hogy többségük felbontása igen alacsony. Sokkal jelentősebb azonban a kommentár mód, ami minden bizonnyal a veteránok kedvenc funkciója lesz: Lucaséknak ugyanis sikerült összehozniuk pár óra erejéig a sorozat agytrösztjeit, Ron Gilbertet, Dave Grossmant és Tim Schafert, akik a program egyes pontjain jó Valve-stílusban kommentálják az épp aktuális helyszínt, vagy vicces, a fejlesztéssel kapcsolatos anekdotákat osztanak meg a nagyérdeművel. Az ötlet remek, a megvalósítás már kevésbé, a játékot ugyanis nem lehet szüneteltetni ezalatt, néhány esetben pedig egy szkriptelt esemény teljesen le is lőheti a sztorizgatást.

A második rész ráncfelvarrása tehát nem mentes a bugoktól, de szerencsére ez az egyetlen dolog, amit fel tudok róni a MI2:SE-nek. A LucasArts ismét egy ízig-vérig kiváló kalandjáték kiváló remake-jét hozta el nekünk, amely majd mindenki igényét kielégíti – ha ismered a programot, vagy nem félsz a humorral gazdagon átitatott fejtörőktől, próbáld ki, amint tudod!

GRAFIKA»	**»75%**
HANG ÉS ZENE»	**»90%**
JÁTÉKÉLMÉNY»	**»90%**

www.pcguru.hu/1891

»Tartalmas, olcsó, és az elődhöz majdnem teljesen hű remake. Ha ismered az eredetit, azért, ha nem, akkor azért próbáld ki!



»JOHNBART

PRO
Ráncfelvarrt, de az eredetihez hű grafika, remek szinkron, és persze a kommentár mód.

KONTRA
Sajnos nem emeltek át mindent az eredeti verzióból, és apróbb bugok is rontják az összképet.

GÉPIGÉNY» CPU: Pentium 4 3 GHu, RAM: 256 MB, VGA: 128 MB SM2 DX9, HDD: 2.5 GB

»85%«

[IRTA CHOCHO] Múlt havi Mass Effect 2 áttekintésünk után a BioWare másik szerepjáték eposzára, a Dragon Age-re nyargalunk. Lássuk, milyen DLC-kkel lettünk gazdagabbak a sárkánykorban!

Dragon Age: Origins DLC Pakk

Warden's keep

A Szürke Kamarások évszázados rejtekhelye izgalmasnak hangozhat, ám sajnos a Warden's Keep DLC valahogy mégsem él ezzel a hatalmas potenciállal. Sietett volna a BioWare?

Lehetséges, elvégre a Warden's Keep a The Stone Prisonerrel karöltve már a játék megjelenésekor elérhető volt. Az idő tehát jobban szorította a fejlesztőket, mint a többi pakk esetében, és ez meg is látszik a DLC nem éppen kiegyensúlyozott ár/érték arányán. Pedig minden olyan ígéretesen indul. Hőseink Soldier's Peakbe utaznak, ahol is rábukkannak a Szürke Kamarások régi erődjére, amelynek neve Warden's Keep. A hatalmas sziklákból épített robosztus falak sötét titkot őriznek, amely kapcsolatban áll a rend zavaros múltjával, a mi feladatunk pedig a rejtély felgöngyölítése, egy kis harcot követően. Jól hangzik, igaz? Kár, hogy az eredmény nem ér fel az ötlethez.

KESERŰ A SZŐLŐ

A sztori egy kereskedő, Levi Dryden feltűnésével veszi kezdetét, aki egy híres Szürke Kamarás unokájának vallja magát. Levi elmeséli, hogy neves elődje a Soldier's Peakben réges-régen állt kamarás erődben szolgált, amelyet egy démoni sereg legyőzött, ezzel bepiszkítva családja becsületét. A fiatal boltos arra kér bennünket, hogy nézzük meg, mi a helyzet a toronyban, s ha mi beleegyezünk a kalandba, megadja térképünkre a szükséges koordinátákat. Mi odamegyünk, lezúzzuk a döntéseink függvényében ránk támadó ellenfélmennyiséget, majd örülünk a kapott jutalmaknak. Mindezt alig egy óra alatt tesszük, sőt, lehet, hogy még ennyi időt sem kell rászánnunk. A történet nem nagy szám, a küldetés pedig túlzottan aprócska ahhoz, hogy komolyan vegyük, és ha nem lenne a sok megszerezhető extra tárgy és képesség, azt mondanánk, hogy ez a DLC kész pénzkidobás. Persze az újdonságok egyike sem olyan, amelyik nélkül ne lenne meg az egyszeri Szürke Kamarás, és ha ki kellene emelnem közülük egyet, a misszió végeztével nyert inventory ládikára esne a választásom. Jópofa, hogy tudunk valahová pakolni, de ez nem egy olyan dolog, ami miatt az ember szívesen venne egy egész DLC-t. A hangulat a Warden's Keepben egyébként egész jó, csak semmi eredeti nincs benne, és a helyszín olyan érzést kelt bennünk, mintha már jártunk volna ott korábban.

SZÜRKÜLET

A Warden's Keep egy közepes DLC, ami semmi maradandót nem nyújt, így nehezen ajánlható bárkinek. Egyedül az erőd látványa kárpótolja az embert a küldetés rövidségéért, na meg hogy Ferelden térképe egy picit zsúfoltabb lesz, mint korábban. Attól tartok azonban, hogy ez aligha lehet vevőcsalogató tulajdonság. Aki a Dragon Age: Vérvonalak maximális végigjátszását tervezi, az sajnos muszáj, hogy beruházzon a Warden's Keepbe, ha azonban nem ez a helyzet, csupán egy kis kuriózumra vágysz, akkor azt ajánlom, hogy gondold meg kétszer is a dolgot, főleg annak fényében, hogy van még kiegészítő a talonban, méghozzá ennél sokkal jobb.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**
FEJLESZTŐ **Bioware**
MŰFAJ **RPG**
MULTI **nincs**

INFO

A Warden's Keep DLC 2009. november 6-án jelent meg PC-re és Xbox 360-ra, PS3-ra csak 2010. január 20-án vált elérhetővé. Ára 560 MS, illetve BioWare pont, PSN-en pedig 7 dollár..

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

PRO: Néhány apróság, na meg a láda

KONTRA: Rövid, de nagyon, és még drága is. Tud a Bioware ennél jobbat is...

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1,6 GHz, AMD X2 2,2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA

»58%«

EZÚTTAL SEM MARADTOK LE SEMMIRŐL...

Ahogy azt tőlünk már megszokhattátok, kedvezünk azonak is, akik esetleg lemaradtak azon számainkról, amelyekben már szót ejtettünk a Dragon Age: Origins korábbi elemeiről. A DVD-mellékleten most megtalálhatjátok az alapjátékkal foglalkozó hatoldalas írásunkat, illetve feltettük mellé az első komolyabb Dragon Age expanzió, az Awakening tesztjét is, így a DLC-s írásokkal kiegészítve abszolút teljes képet kaphattok a Bioware nem mindennapi szerepjátékáról.

Return to Ostagar

Ostagarnak vége, az épületek lángolnak, az éjfattyak tombolnak, a király pedig halott. Ismerős? Bizony, készülhettek egy kis katasztrófaturizmusra a BioWare tálalásában.

Ostagar eleste a játék elején talán a legnagyobb katarzis. Hősök százai lesznek oda egy szempillantás alatt, mentorunk pedig nem éri meg a Vezérdémonnal való találkozást. A város innentől kezdve csak egy halálfej alakú ikon a térképen, csábítva a játékosokat, hogy csak azért is megnézzék, mi folyik ott, és hogy legalább egy kicsit visszavághassanak. Nos, a BioWare bizonyára direkt rendezte így a dolgokat, ugyanis a Return to Ostagarban pont ez lesz a feladatunk. A hajdani Cailen király egyik, csatát túlélő testőrétől megtudjuk, hogy az uralkodó meghagyott pár apró kérést a Szürke Kamarásoknak arra az esetre, ha elesne a csatában. Igen ám, de a holtteste Ostagarban van, ami most az éjfattyak megszállása alatt áll. Ahhoz, hogy beteljesítsük Cailen síron túli akaratát, be kell hatolnunk a város romjai közé, és szó szerint méterről méterre kell átverekednünk magunkat az érzelemdús befejezésig.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A Return to Ostagar DLC január 29-én jelent meg PC-re és Xbox 360-ra, míg PS3-ra csak március 11-én vált elérhetővé. Ára 400 MS, illetve BioWare Pont, PSN-en pedig 5 dollár.

KIRÁLYSÁG

A DLC játékmenete hasonlít a Warden's Keepére, ám míg ott alig jutott valami különlegesség, addig itt a nagyjából másfél órás harc alatt lesz egy rakás érdekesség, pont olyanok, mint amilyenek az alapjátékot is kihagyhatatlanná tették. Cailen történetének lezárása kellemes megoldás, és bár való igaz, hogy a harc itt is túl sok lett, legalább annyiban változatos, hogy sokféle ellenféllel nézünk farkasszemet. Ostagar lepusztult, havas romjai valahogy baljósabbak azoknál a maradványoknál, amelyekkel korábban találkozhattunk. Mindenből süt a pusztulás, a halál szaga pedig szinte érezhető a monitoron át.

A csaták brutálisak és szinte állandóak, ám ez segít megemészteni, hogy ellenfeleink hihetetlen mennyiségű és minőségű cuccot zsákmányoltak az Ostagarnál elesett katonák hulláitól. Nem lesz olyan szörny, aki ne dobna valami felszedésre érdemes cuccot, Ostagar pedig hatalmas, a felfedezését újabb és újabb extrákkal jutalmaz a játék. A Return to Ostagar megéri a pénzét, s bár nem hoz forradalmat, a rajongóknak erősen ajánlott.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO	KONTRA
Stílusos befejezése Cailen király kálváriájának	Egy picit ez is rövid, és újdonság sincs sok

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1,6 GHz, AMD X2 2,2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA

»79%«

Darkspawn Chronicles

Eleged van már a szirupos befejezésekből, ahol mindig a jó győz? Idegesített valamelyik csapattársad? Nosza, eljött a te időd, ebben a DLC-ben megbosszulhatod sérelmeid.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A Darkspawn Chronicles május 18-án jelent meg PC-re és Xbox 360-ra és PS3-ra. Ára 400 MS, illetve BioWare pont, PSN-en pedig 5 dollár.

Mielőtt belevágnánk a Darkspawn Chronicles ismertetésébe, leszögezném, hogy csak azoknak érdemes megvásárolni ezt a DLC-t, akik legalább egyszer már végigjátszották a Vérvonalakat. Ennek oka, hogy ez a letölthető tartalom afféle alternatív befejezésként működik, amelyben a jófiúk helyett egy éjfatty kapitány irányítása jut a játékos osztályrészéül. Az új, nagyjából másfél óra hosszú, külön a főmenüből indítható kampányban az utolsó denerimi csata alatt kell legyőznünk az egyesített seregeket, olyan hívogató feladatokat teljesítve, mint az ártatlanok leigázása, vagy az alapjáték hőseinek brutális kivégzése. Persze az éjfattyaknál semmi sem úgy működik, ahogy azt megszoktuk, így a véresszájú antihősünkkel nem fogunk beszélgetésekbe bonyolódni, és küldetéseket sem kell megoldanunk. Egyszerűen csak megyünk és ölünk, emberek százait mészároljuk le a vérittas utcákon.

A VÉR SZAVA

A csapatépítés sem a megszokott keretek között zajlik, hanem a karakter egyik képességével kell magunk mellé parancsolnunk a party tagjait. Ezek akármilyen lények lehetnek, azonban egyszerre csak három lehet velünk egy csapatban, s ha valamelyik helyett egy másikra fáj a fogunk, nincs mit tenni, (roppant barátságos módon) meg kell ölnünk azt, akire már nincs szükség. A felszedhető lények közül talán az ogár a legbrutálisabb, irányítása olyan élmény, ami már önmagában is megér egy vásárlást. Kapitányunk is erős karakter, képességei a harcos kasztra emlékeztetnek, halálhörgése és látványos kivégző mozdulatai pedig garantáltan megkedveltetik velünk a karaktert. Ahogy haladunk előre az ismerős helyszíneken, úgy botlunk bele az alapjáték már ismert szereplőibe, akiket elpusztítani elég különös érzés lesz. Egykori barátaink hullanak mint a legyek, régi hősünknek pedig nyoma sincs, ergo tiszta az út a végső leszámolásig. A hangulat fantasztikus, az emberben bizsereg az a bizonyos „rosszban sántikálok" érzés, az eddig még nem irányítható lények kipróbálása pedig több, mint zseniális ötlet. Egyedül a befejezéssel voltam elégedetlen. Katarzis ugyan akad, meg dráma is, de az nem derül ki belőle, hogy mi történik a Veszedelem után. Sebaj, ez a DLC így is kötelező.

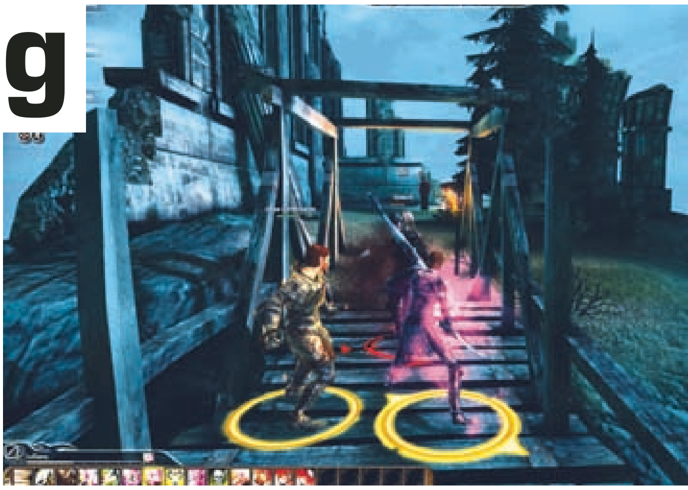
GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

PRO	KONTRA
Nagyon érdekes megközelítés, egy csomó új lénnyel	A vége elég gyenge, és lehetne hosszabb is

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1,6 GHz, AMD X2 2,2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA

»85%«

Leliana's Song



Leliana a Dragon Age: Vérvonalak egy rejtélyes karaktere, akinek eredetét mindeddig homály fedte. A legújabb DLC-nek hála azonban kiderül, miért lépett ki a bárdok közül.

Ha már Origins a Dragon Age eredeti alcíme (inkább jelent származásokat, mint vérvonalakat, bár ez magyarul nem hangzik olyan jól), elvárható, hogy a csapattársaink életéről is megtudjunk ezt vagy azt. E felfedezés ugyan működött az alapjátékban is, de mindig voltak sötét foltok, különösen igaz ez a szendének tűnő orgyilkos lánykára, Lelianara. A legutóbb megjelent, eddigi leghosszabb DLC az ő történetét meséli el, külön kampányba szedve. Ezt a DLC-t – akárcsak a Darkspawn Chronicles-t – egyénien indíthatunk el a játék főmenüjéből. A sztori szerint Leliana még javában orléz bárdként tevékenykedik, s nem épp plátói kapcsolatot ápol egy másik gyilkos szépséggel, Marjolaine-nel. Egyik nap különös megbízást kap vadóc szeretőjétől, amiről kedvese nem tájékoztatja elég bőségesen, így Leliana kisvártatva egy hazaárulás kellős közepén találja magát. Ha pedig ez nem lenne elég, kiderül, hogy Marjolaine sem egészen az, akinek Leliana hitte. Innentől a játék egy tipikus bosszútörténetbe csap át, ahol a karaktereket a Kill Bill című filmben látottakhoz hasonló, véres állóképekben mutatja be a játék. Na nem kell örülni, annyira azért nem tartalmas a kampány, hogy tarantinói magasságokba törjön, de van pár jó húzása, és Leliana is egy jópofa karakter.

HIDEGEN TÁLALVA

Leliana az alapjáték főhősétől eltérően beszél, mi több, dialógusait a Mass Effectben látott módon adja elő. Mi rákattintunk arra, amit hallani szeretnénk tőle, ő meg elmondja a maga cinikus, gyanakvó módján. Jópofa adalék ez a Vérvonalak csöndes hőse után, kár, hogy ez is csak most jutott eszébe a BioWare-nek. Maga a történet akciódús, egy rakás ellenfelet hányunk majd duplakardélre, és több helyszínt is bejárunk a nagyjából kétórás kaland alatt. Bizony, jól olvastátok, nagyjából ennyi időt vesz el az életünkből a Leliana's Song, s teszi mindezt a maga lendületes, élvezetes módján. Nagy fordulatokra persze százhúsz perc alatt sem kell számítani, ahogy a végkifejlet is elsietettnek tűnhet egy kicsit, mégis azt mondom, hogy sztori szempontjából messze ez a legkidolgozottabb DLC a sorban. A szereplők közül Marjolaine-re tuti, hogy sokáig emlékezni fogunk furcsa akcentusa és buja mosolya miatt, valamint egy sárkánnyal is megmérkőzhetünk, igaz, a megszokottnál kisebb fajtával. Az új helyszínek elég jól néznek ki, a beszélgetések pedig frappánsak, rövidségükből adódóan nem tűnnek erőltetettnek sem, így kijelenthető, hogy a Leliana's Song az eddigi legösszetettebb letölthető kiegészítés. Egyébként nem különös, hogy akárcsak a Mass Effect 2 esetében, itt is a legutolsó kiegészítés a legjobb? Úgy tűnik, a BioWarenek bele kellett rázódnia a dologba. Mindenesetre az összes Dragon Age-rajongónak ajánlott a Leliana, mi pedig bízunk benne, hogy a jövőben megjelenő DLC-k is legalább ilyen jól fognak sikerülni.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Bioware

MŰFAJ
RPG

MULTI
nincs

INFO

A Leliana's Song DLC július 6-án jelent meg PC-re, Xbox 360-ra és PS-re. Ára 560 MS, illetve BioWare pont, PSN-en pedig 7 dollár.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

PRO Az eddigi leghosszabb DLC, beszélő karakterrel

KONTRA A végére egy kicsit felgyorsulnak a dolgok

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 1,6 GHz, AMD X2 2,2 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA

»90%«

EGY JÓPOFA TRÉFA

ÁPRILIS 1-JÉT A JÁTÉKVILÁGBAN SOKAN NEM SZERETIK, MERT AZ INTERNETEN EGY CSOMÓ BUTA ÉS VICCES ÁLHÍR INDUL TERJEDÉSNEK, AMELYEKRŐL SOKSZOR CSAK KÉSŐBB DERÜL KI, HOGY NEM IS IGAZAK.

Épp ezért legyintettek sokan, amikor a BioWare egy bolondok napjára időzített megjelenésű DLC-vel állt elő, holott a dolog ez esetben minden volt, csak poén nem. A Feastday gifts and pranks pakk elhozza a vicces ünnepet Fereldenbe is, ahol Feastdaynek, azaz „ünnepnapnak" hívják az emberek (vagy elfek, vagy törpék… hogy politikailag is korrektek maradjunk). A csomagban tíz olyan ajándék kapott helyet, amelyekért csak úgy bolondulnak a csapattársaink. Ezek elég viccesek, legjobb közülük szerény véleményem szerint Alistair Szürke Kamarás kézbábja, de azért Morrigan Alistair babája és Shale kisállat kavicsa se kutya. A poénos holmikat Bodhan és fia, Szandál árulják a táborban, így még csak menni sem kell értük sehova.

A pakk 160 Bioware és MS pontba kerül PC-n és Xbox 360-on, PS3-on pedig 2 dollárt kell kicsengetni érte. Abban az esetben erősen ajánlott, ha gyorsan meg akarjuk magunkat szerettetni a többiekkel. Ellentétes esetben viszont nincsen haszna, szóval mindenki döntse el, akar-e nevetni egyet vagy sem.

THE STONE PRISONER

Az alapjáték megjelenésekor nemcsak a kissé közepesre sikerült Warden's Keep volt elérhető a DLC tárból, hanem a The Stone Prisorner is, amely egy új karaktert, a Shale nevű gólemet tette a játékba. A The Stone Prisorner a legdrágább DLC az összes közül, lévén 1200 MS, és ugyanennyi BioWare pontba kerül (PSN-en is 10 dollár), igaz, az első vásárlóknak ingyen letölthető volt. Shale egy hűséges és érdekes karakter, akinek külön küldetése van, s bár a történet a The Stone Prisornerben másodlagos, az új szereplő megjelenése üdítően hat a végigjátszásra. Shale kap saját képességeket és specializációkat is, kimaxolni pedig legalább akkora öröm, mint saját karakterünk dédelgetése. Ha valaki most szeretné megvásárolni, az kénytelen mélyen a zsebébe nyúlni, mi mégis azt tanácsoljuk, hogy inkább ebbe ruházzatok be, mint a Warden's Keepbe, mert az élmény tuti kárpótol majd. Egyedül amiatt vagyunk szomorúak, hogy új karaktert nem kaptunk a Dragon Age-hez azóta sem. Ez már csak azért is különös, mert bezzeg a Mass Effect 2-ben csak úgy potyogtak a furábbnál furább alakokkal operáló DLC-k. Kár…

SNAKE-BŐL SOSEM ELÉG

METAL GEAR SOLID
P E A C E W A L K E R

[ÍRTA KRYSS] **Rövid pihenő után Snake visszatér, hogy bizonyítsa, nem öregedett még ki a lopakodásból és a sok akcióból.**

Hideo Kojima egyszerűen képtelen leállni a Metal Gear Solidok gyártásával. Noha többször is azt nyilatkozta, hogy éppen az aktuális epizód lesz az utolsó, valamiért eddig mégsem sikerült elkészítenie a ténylegesen „utolsó" részt. Annyi biztos, hogy az MGS4 lezárt egy korszakot Snake történetében, azonban még így is rengeteg betöltetlen rés maradt a több mint fél évszázadot átölelő MGS-sztoriban. Előzetesen azt gondolhatnánk, hogy a Peace Walker csak egy feleslegesen kiadott epizód, amely az egyre inkább csökkenő PSP-eladásokat szeretné egy picit felrázni – annyit már most elárulhatok, hogy ez messze nem így van. Mindaddig nincs baj az egyre gyakrabban érkező Metal Gear játékokkal, amíg azok képesek tartani az elvárt, igencsak magas színvonalat, esetleg néhány újdonságot csempészve a játékmenetbe magasabb szintre tudják emelni a Kojima által megálmodott Tactical Espionage Action stílust.

MAROKRA SZABVA

Azt, hogy a Peace Walker egy ízig-vérig MGS játék, aligha lehetne egyöntetűen kijelenteni – más, mint amit eddig megszokhattunk. A történetvezetés, az érdekes karakterek, a sok-sok kütyü, a lopakodás és a rádióbeszélgetések természetesen megmaradtak, ezek mellé olyan újítások érkeztek, amelyek egy szinte tökéletes hordozható címet eredményeztek. A negyedik epizódban bemutatott filmszerű tálalás nyilván nehezen állná meg a helyét a rövid menetekre kihegyezett kis konzolon, a sok esetben félórás átvezető videók és igencsak hosszú pályaszakaszok helyett rövidebb, de annál érdekesebb részekre bontott játékot kapunk. Természetesen ez nem csupán annyiból áll, hogy gyorsabban végigjutunk egy-egy szekción, sokkal inkább arról van szó, hogy több elemből építkezik a Peace Walker. Első hallásra fura lehet egy küldetésalapú Metal Gear Solid (kivéve azoknak, akik próbálták a Portable Ops-ot), ahol katonákat szükséges toboroznunk, csapatokba kell rendeznünk, és fel kell fegyvereznünk őket, majd kiosztani nekik a különböző feladatokat – de itt erről van szó.

ÚJ KÖRNYEZET, ÚJ ARCOK

A megújult játékmenet mellé új karakterek, valamint egy teljesen új környezet is társul. A történet leírásával egy könyvet is meg lehetne tölteni, éppen ezért a részletes bemutatástól most eltekintenék. Annyit mindenképpen szükséges tudni, hogy a helyszín ezúttal Costa Rica, ahol a főhősünk által vezetett Militaires Sans Frontieres független katonai csoport feladata az országban folyó gyanús ügyletek felderítése lesz. Mindezt persze a legapróbb részletekig kidolgozva kapjuk, mesterien felépítve az elejétől a végéig. A sztori és a történetmesélés abszolút beleillik az MGS világába, egyedül az idegen szavakkal gazdagon megszórt nyelvezet tűnik furának – annyit azért tegyünk hozzá, hogy hangulatfokozóként kiválóan megállja a helyét. Ugyancsak nagyszerűek az Ashley Wood által készített interaktív, képregényes videók, amelyek igazán különlegessé és érdekessé teszik a pályák közötti átvezető részeket.

ADATOK

KIADÓ
Konami

FEJLESZTŐ
Kojima Productions

MŰFAJ
taktikus-lopakodós-akció

MULTI
2-4 fő multi + co-op

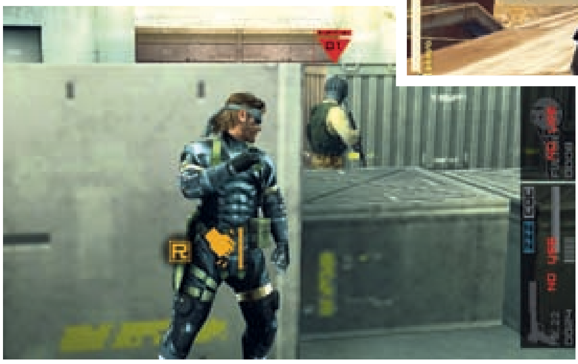
INFO

Egyelőre nem hivatalos, de van rá esély, hogy a Metal Gear Saga következő epizódja, a Rising PC-re is el fog látogatni…

ÖSSZHANGBAN

A Peace Walker egyik legnagyobb érdeme, hogy nagyszerűen sikerült összehangolni az egyes elemeit: a PSP szinten mérve hibátlan látványát, a fülhallgató után kiáltó hangjait és zenéit, egyedi hangulatát, a közel tökéletesre szabott irányítását, valamint a több tíz órás szavatosságát. Ez tulajdonképpen egy teljes értékű nagykonzolos játék, marokgépre szabva, amely azon túl, hogy tartalmazza az MGS-széria fő sajátosságait, egy sor újdonságot – mint például a co-op, valamint a versus többjátékos módokat – is felvonultat.

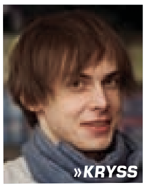
Hiába a fél szem, Snake a maradék eggyel is többre megy, mint bárki más a „szakmában"…



GRAFIKA»	»99%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/1915

»Az eddigi egyik legjobb hordozható játék, amely mind egyedül, mind pedig társaságban – egymással vagy akár egymás ellen – is remek szórakozást nyújt.



»KRYSS

PRO
Kiváló történetvezetés, sok-sok lehetőség, teljes co-op élmény.

KONTRA
Meglehetősen gyakori a töltőképernyő, apróbb irányításbeli gondok előfordulhatnak.

»95%«

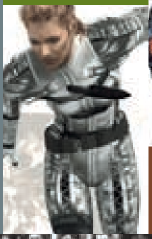
METAL GEAR SZILÁNKOK

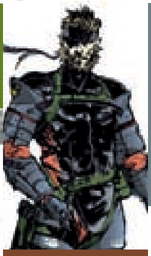
[ÍRTA **KRYSS**] **Emberek millióit ejtette rabul Hideo Kojima Metal Gear világa. Hogy mégis mitől annyira lebilincselő ez a robotokat és természetfeletti tulajdonságokkal megáldott hősöket felvonultató univerzum? Ezt próbáljuk bemutatni a sorozat jelentősebb eseményeit és karaktereit taglaló cikkünkben.**

A Metal Gear Solid teljes sztorijával több könyvet is meg lehetne tölteni. Történeti sorrendben az első epizód, a Snake Eater egészen az 1960-as évekig nyúlik vissza, míg a PlayStation 3-ra megjelent Guns of the Patriots 2014-ig mutatja be Snake és társai kalandját. A több mint fél évszázadon átívelő történéseket rendkívül komoly feladat lenne részletekbe menően összefoglalni, ezért mindenképpen azt ajánlanám, hogy ha egy picit is érdeklődsz az MGS világa iránt, akkor nincs mese: végig kell játszani a négy fő részt. Persze ilyen könnyen nem intézzük el a dolgot, hiszen ezen a két oldalon a Metal Gear Saga fontos állomásait, valamint kulcsszereplőit ismerheted meg. Ha még eddig nem hallottál Solid Snake-ről, akkor bizony lemaradtál a videojáték-világ egyik legnagyszerűbben összerakott sorozatáról. Az MGS univerzum egyértelműen legnagyobb vonzereje a sztorija, a legapróbb részletekig kidolgozott történet, amely a mi alternatív jelenünkben és múltunkban játszódik. A cselekmény a történelmünk köré épül, és ebben a valóságban is helyet kaptak a világot formáló lényeges események, úgymint az I. és II. világháború, valamint a hidegháború. Természetesen mindezt egy kis misztikummal felturbózva, természetfeletti tulajdonsággal rendelkező karakterekkel megspékelve tálalják nekünk. A történet mellett ott vannak még a mesterien kitalált figurák, ebben a világban senki nincs elmaszatolva, még a mellékszereplők is zseniálisak. Az Metal Gear Solid nem csupán egy lopakodós akciójáték, hanem egy komplex univerzum, amely ha egyszer magával ragadott, akkor biztos, hogy soha többé nem ereszt.

1920-as évek – A Filozófusok egységes szervezete megszűnik, az egyes országon különkülön folytatják tovább tevékenységüket. Amerika és Kína célja azonos: a Filozófusok Hagyatékának megszerzése Volgin fiától.

1922 – Megszületik The Boss.





1935 – Megszületik Naked Snake.

1942 – The Boss megalapítja Sztálingrádban a Cobra egységet, az elit katonákból álló csapatot. Tagjai: The Pain, The Fear, The End, The Fury és The Sorrow.

1961 – Egy orosz tudós, Sokolov megkezdi a Shagohod, a Metal Gear elődjének a tervezését. A Shagohod egy titkos szupertank, amely alkalmas nukleáris fejjel ellátott ballisztikus rakéták kilövésére.

1971 – Megalakul a FOXHOUND különleges katonai egység.

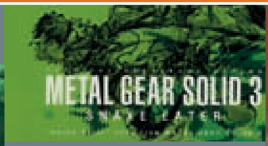
1970 – Megalakul a Patrióták szervezete, amelynek egyik ikonja Big Boss lesz. Ez a csoport a háttérből irányítja az Egyesült Államokat.

MGS: PEACE WALKER
1974 - Big Boss kilép a Patrióták közül és létrehozza a Militaires Sans Frontieres csoportot, amely később az Outer Heaven nevű katonaállamként válik ismertté.

1920 | 1930 | 1940 | 1950 | 1960 | 1970 | 1980

1918 – Az első világháború után megalakul a Filozófusok nevű titkos társaság, amely a három nagyhatalom (USA, Kína, Szovjetunió) legbefolyásosabb embereiből tevődik össze. Ez a csoport rendkívül nagy hatáskörrel rendelkezik, az egész világot érintő döntéseket képesek meghozni. Boris Volgin, a csoport pénzügyeivel foglalkozó egyén idővel megszerzi a Filozófusok összes vagyonát, amelyet halála után fiára hagy. Ez a Filozófusok Hagyatékaként válik ismertté.

1944 – The Boss és The Sorrow gyermekeként megszületik Ocelot.



MGS3: SNAKE EATER
1964 – A Snake Eater hadművelet kezdete, amelyben Naked Snake-et azzal bízzák meg, hogy pusztítsa el a Shagohodot, valamint számoljon le a Cobra egységgel, magával Volginnal és szerezze vissza a Filozófusok Hagyatékát. A hadművelet sikerrel zárul. Snake még ebben az évben megkapja a Big Boss címet.

1972 – A „Les Enfants Terribles" project során megszületik Big Boss három klónja: Solid Snake, Liquid Snake és Solidus Snake.

1980-as évek – Megszületik Raiden.

SOLID SNAKE

Egyéb nevei David, Old Snake
Megjelenés MGS, MGS2, MGS4

David '72-ben született a Les Enfants Terribles klónozási projekt eredményeként, apja a legendás hős, Big Boss. Snake a Green Beret egységnél kezd, részt vesz az Öbölháborúban, ami után a FOXHOUND-hoz csatlakozik (ekkor kapja a „Solid Snake" kódnevet). Első fontos küldetése az Outer Heaven felszámolása, amely végeztével távozik a FOXHOUND-ból. '99-ben parancsnokától, Roy Campbelltől megbízást kap: Zanzibar Landen végeznie kell Big Boss-szal. Rövid pihenő után újra Campbell szolgálatába áll, Shadow Moses szigetén elpusztítja a Metal Gear REX-et. 2 évvel ezután barátjával, Otaconnal közösen megalapítják a Filantrópiát, ez a szervezet a Metal Gearek megsemmisítését tűzi ki célul. A missziót követően Snake visszavonul, és a korábban a testébe juttatott nanomasinának köszönhetően rohamos tempóban öregedni kezd. 2014-ben kapja meg utolsó és egyben legfontosabb megbízását, a feladata végleg leszámolni ősi riválisával, Ocelottal.

BIG BOSS

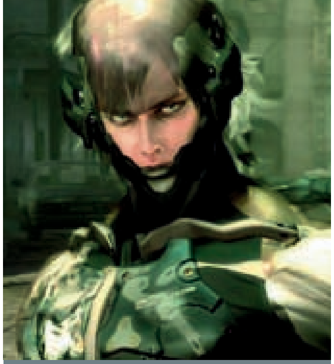
Egyéb nevei Jack, John
Megjelenés MGS3

John '35-ben született az USA-ben. Katonai karrierje az '50-es években kezdődik a koreai háborúban, meglehetősen fiatalon csatlakozik a Green Berethez. Mentorával, The Boss-szal közösen fejlesztik ki a Close Quarters Combat közelharci technikát. Első fontos missziója a '64-ben zajló Snake Eater, ekkor semmisíti meg a Metal Gear elődjét, a Shagohodot, majd végez az árulónak hitt The Boss-szal (innentől él a „Naked Snake" fedőnév). Ezután John megkapja a Big Boss rangot. '70-ben Ocelottal és Zeróval létrehozzák a Patriótákat, az USA új, titkos vezetését. A '72-es Les Enfants Terribles kísérlet után maga mögött hagyja Zerót, és vele együtt a Patriótákat is. Egy új állam szervezésébe fog, létrejön az Outer Heaven. Miután Solid Snake elpusztítja Outer Heavent, Big Boss megalapítja Zanzibar Landet. Újra Snake kapja a feladatot, hogy végezzen felmenőjével, ennek során Big Boss meghal, maradványai a Patriótákhoz kerülnek.

OCELOT

Egyéb nevei Adamska, Revolver Ocelot
Megjelenés MGS, MGS2, MGS3, MGS4

Ocelot '44-ben látta meg a napvilágot The Boss és The Sorrow gyermekeként. Nem sokkal születése után elszakítják őt szüleitől, és a Filozófusoknál nevelkedik. Eleinte az NSA-nál (National Security Agency) dolgozik, később a KGB és a CIA ügynöke lesz. Közreműködik a Patrióták megalapításában, ám nem sokkal ezt követően Ocelot szembefordul egykori társával és a szervezet felszámolását tűzi ki céljául. 2005-ben lázadásra szítja Liquid Snake-et, és közös erőkkel megszerzik a Metal Gear REX-et, Ocelot titkos célja REX terveinek eladása a feketepiacon. A Shadow Moses szigetén folyó harcok közben elveszíti az egyik karját, amelyet később a halott Liquidével pótol. Ennek köszönhetően Liquid tudata Ocelotba száll és átveszi az irányítást a teste felett (innen származik a Liquid Ocelot név). 2014-ben Ocelot feltűnik a Közel-Keleten és megkezdi utolsó lázadását a Patrióták ellen.



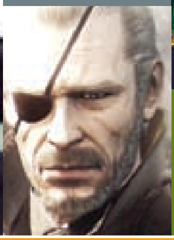
RAIDEN

Egyéb nevei Jack, Jack the Ripper
Megjelenés MGS2, MGS4

Raiden születésének időpontja nem tisztázott, mindössze annyi biztos, hogy a '80-as évek első felében jött világra. Szüleitől korán elszakítják, Solidus Snake neveli fel. Már gyerekként harcol a libériai háborúban, ahol a sereg egyik legjobb gyilkológépe lesz, ekkor kapja a Jack the Ripper (Hasfelmetsző Jack) becenevet. Első fontos megbízása a Big Shell misszió, ez a hadművelet sikerrel zárul. Az ezt követő időszak meglehetősen nehéz számára, hiszen felszínre törnek a gyermekkorában elkövetett brutális cselekedeteinek emlékei, felesége, Rosemary is elhagyja. Segédkezik Big Boss maradványainak megszerzésében, ám küldetése során Raiden a Patrióták fogságába esik. Itt kísérleteket végeznek el rajta, aminek eredményeként kiborggá alakítják a testét. Segít Solid Snake utolsó küldetésében, ahol súlyos sérüléseket szerez. Felépülése után a sors újra összehozza őt Rosemaryvel, aki bemutatja neki addig titokban tartott fiát, Johnt.

1980-as évek – Solidus Snake megöli Raiden szüleit, majd örökbe fogadja őt és katonának neveli, hogy gyerekként az ő seregében szolgáljon.

1997 – Big Boss súlyos sérülései ellenére felépül és a Zanzibar Land katonai rezsim élére áll.



2000 – Solidus Snake-et (polgári nevén: George Sears) az Egyesült Államok elnökévé választják.

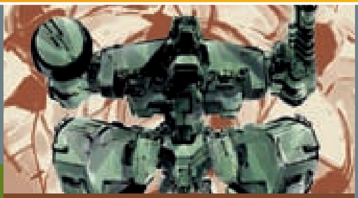
METAL GEAR SOLID 2
2007 – Solid Snake-et egy Manhattan közelében lévő tankhajóra küldik, ahol a legújabb Metal Gearről, a RAY-ről készített képek kiszivárogtatása lesz a feladata. Az akció sikeres, ám a helyszínen feltűnik Ocelot, aki a RAY-jel együtt elsüllyeszti a hajót. Snake eltűnik. A történtek a Manhattani tankhajó incidensként válnak ismertté.

MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS
2014 – Solid Snake a Közel-Keleten Ocelot nyomába ered, akinek fő célja a Patrióták eltörlése.

1990 | 1995 | 2000 | 2005 | 2010 | 2015

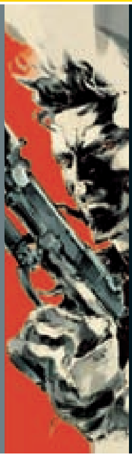
METAL GEAR
1995 – Solid Snake a FOXHOUND tagja lesz. Őt bízzák meg Outer Heaven felszámolásával, a TX-55 jelzésű Metal Gear fegyver megsemmisítésével és Big Boss megölésével.

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE
1999 – Solid Snake megbízást kap, a feladata újfent Big Boss eliminálása, valamint az éppen aktuális Metal Gear, a G típus elpusztítása. Az akció sikerrel zárul, azonban Big Boss maradványai a Patriótákhoz kerülnek.



METAL GEAR SOLID
2005 – Liquid Snake és Ocelot együttes erőkkel ellopják az aktuális Metal Gear modellt, a REX-et. A kormánytól a fegyverért cserébe Big Boss maradványait követelik. Újból Solid Snake-re bízzák a probléma megoldását, aki megsemmisíti a tömegpusztító fegyvert és legyőzi Liquidet. Az itt történtek a Shadow Moses incidensként vonulnak be a történelembe.

METAL GEAR SOLID 2
2009 – A Patrióták a meglehetősen nagy olajfolt elfedése céljából egy Big Shell nevű üzemet építenek a korábbi baleset helyére. Az átadásának napján a Solidus vezette Sons of Liberty terroristacsoport átveszi az uralmat a létesítmény felett, ezért a Patrióták egy új ügynököt küldenek a helyszínre: Raident. Mint kiderül, a Big Shell csupán egy álca, amely alatt az Arsenal Gear bújik meg, egy Metal Gear RAY-ekkel teli hajó. Raiden időközben rátalál Solid Snake-re, akivel együttes erőkkel próbálják elpusztítani a szuperfegyvereket. Az Arsenal Gear egy vírusnak köszönhetően meghibásodik és becsapódik Manhattan partjaiba. A Federal Hall tetején Solidus és Raiden kardpárbajt vívnak, amiből Raiden kerül ki győztesen, Solidus meghal.



FOLYTATÁS KOPOTT FÉNNYEL...

CRACKDOWN 2

[IRTA BATE] **Három évvel ezelőtt a Crackdown rengeteg Xbox 360-játékos szívét meghódította, és még mind a mai napig szívesen beszélünk róla. Sajnos a folytatásra ez aligha lesz igaz...**

A Crackdown lényegében olyan egyszerű játék volt, mint a szög, hiszen mást sem kellett benne csinálnunk, mint különböző helyszíneken lelőni mindenkit, aki fegyvert fogott ránk. Adott volt három ellenséges frakció, alvezérekkel és fővezérekkel, és mindenkit eliminálni kellett ahhoz, hogy eljuthassunk a történetet záró videóig. Hogy ezzel a végtelenül egyszerű játékmenettel mégis hihetetlenül sikeres játékká válhatott a Crackdown, az nem másnak köszönhető, mint a zseniális fejlődési rendszernek (azért a képességünkért kaptunk pontot, amivel kiiktattuk az ellenfeleket, illetve gyűjtögethető Orbokkal növelhettük a passzív – ugrálás/gyorsaság, vezetés – skilljeinket), a rengeteg választható fegyvernek, a kötöttségek nélkül felfedezhető városnak és a szabadon választható/elfoglalható ellenséges bázisoknak. Ezek az összetevők az egyszerű játékélménnyel párosítva olyan hangulatot biztosítottak, amely számos játékost a monitorok elé szegezett – napokra, akár hetekre is, hiszen az egyjátékos kampány két személyes kooperatív módban is megismételhető volt. A PC Guru szerkesztőségében mind a mai napig szívesen gondolunk vissza a játékkal töltött hosszú órákra, és éppen a kellemes emlékek miatt hatalmas csalódás, hogy a folytatás egész egyszerűen képtelen volt felnőni a Crackdown első részének szintjéhez.

FÉL ADAG FELMELEGÍTETT PUDING

A második nekifutás helyszíne a már korábban felfedezett Pacific City, csak sokkal ramatyabb állapotban, mint ahogy legutoljára magára hagytuk. A Crackdown első részének végén hiába tisztítottuk meg a várost, most, kronológiailag jó pár évvel az első epizód eseményei után az utcák nagy része romos, az Ügynökség korábbi épülete földig rombolva, az egész várost egyetlen terroristacsoport, a Sejt uralja, és ha ez még nem lenne elég, egy vírus számos lakost zombivá változtatott, s ha leszáll az éj, akkor ezek az eltorzult teremtmények az utcákra sereglenek, és válogatás nélkül elpusztítanak mindent, ami a szemük elé kerül.

Ezen kaotikus állapotok közepette vetnek be minket teljesen kezdő ügynökként, és a célunk nem más, mint hogy ismét elhozzuk a békét Pacific City utcáira. Habár első ránézésre úgy tűnhet, hogy kicsit bonyolódott a feladatunk, valójában most sincs más dolgunk, mint minden ellenfelet elpusztítani, csak ezúttal nem három különböző frakció bázisain kell helytállnunk, hanem a Sejt erődjeiben, a Sejt által elfoglalt fénysugár-generátorokon és a zombik barlangjaiban – illetve kedvünk szerint fedezhetünk fel és tisztíthatunk meg a város különböző pontjain feltűnő kisebb zombifészkeket. Habár visz némi színt a pusztításba, hogy a zombik élőhelyéül szolgáló barlangokat csak akkor tudjuk megnyitni, ha területenként három fénysugár-generátort felszabadítunk (ezek együttesen mutatják meg ugyanis a kipucolandó helyeket a térképen), de a feladat ettől még a régi marad: tisztítsd meg a várost az egyre keményebb ellenállás mellett – kár, hogy valójában már ez sem úgy működik, mint régen. Amíg az első részben volt egy okos (és jól

EGY, AKI MINDENT VISZ...

Érdemes tudni, hogy kooperatív módban is végigjátszható a kampány, azonban az ott elért eredmények nem vonatkoznak mindenkire, csak arra, aki létrehozta a játékot. Ha tehát egy barátotokhoz csatlakozva tisztítjátok meg Pacific Cityt, az csak az ő kampányára lesz érvényes, a ti verziótokban minden marad a régiben. Ez szerencsére a fejlődésre nem vonatkozik, a karakterfejlődés állapotai megmaradnak.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Game Studios

FEJLESZTŐ
Ruffian Games

MŰFAJ
Sandbox TPS

MULTI
4 fő ko-op

INFO

A Ruffian Games 2008-ban alapított skót fejlesztőcsapat, amely a Realtime Worlds és a Xen Studios korábbi tagjaiból állt össze. Első játékuk a Crackdown 2.

Bármilyen hihetetlen hangzik is, de a génkezelt ügynökünkkel még egy gépágyúval felszerelt kamion ellen is bőven van esélyünk...

Pacific City utcáin a járművek elsősorban nem a közlekedést szolgálják, ennél sokkal fontosabb, hogy mindig a rendelkezésünkre álljanak, hogy felkaphassuk őket, jókora pusztítást és robbanássorozatot okozva velük...

működő) rendszer, miszerint az alvezérek eliminálása gyengítette a fővezért, így az ő bázisát a csatlósok leverése után már könnyebb volt bevenni, addig itt ennek nyoma sincs, ellenben lesznek olyan Sejt erődök, ahol rövid időn belül három pontot kell elfoglalnunk, hogy megtisztítsunk egy területet. Ez a feladat alapból sem egyszerű, de a játék utolsó negyedében már kifejezetten nehézzé, helyenként pedig egyenesen frusztrálóvá válik (főleg mikor kifogyunk a lőszerből, és esélyünk sincs pótolni), és bizony rendesen érződik, hogy itt akad némi probléma az optimalizációval. Mármint olyan értelemben, hogy vannak olyan szituációk, amelyek csak kooperatív módban (ezúttal már 4-en is játszhatunk egyszerre) megoldhatóak az összes hajszálunk elvesztése nélkül.

Habár a karakterünk fejlesztése (amely ezúttal már a külsőségekben is megjelenik egy egyre durvább páncél képében) és a város szabad bejárhatósága még mindig jó móka, sajnos a második rész egyáltalán nem hordoz annyi újdonságot magában, hogy képes legyen megismételni az első rész hangulatát. A zombik csak az első pár órában érdekesek, a rögzített gépágyúk hosszú távon használhatatlanok, az üldözhető Orbok pedig inkább idegesítőek,

FENTRŐL NÉZVE...

Akárcsak az első részben, a folytatásban is van néhány igen elvetemült achievement, amihez kell egy kicsit izzadni, hogy megszerezzük őket. Természetesen az Ügynökség legtetejéről való leugrás ezúttal sem maradhatott ki, de a legérdekesebb feladatok mégis a Wingsuithoz köthetők (ezt akkor kapjuk meg, ha kimaxoljuk az agility képességünket). Egyrészt vannak külön Glide Race-ek a játékban, de egyetlen repüléssel be kell járnunk a város mind a négy szigetét, illetve van négyfős kooperatív repülésért járó achievement is...

mintsem élvezetesek, és a gyűjtögethető hanganyagok (úgy látszik, mostanában mindenkinek ez a mániája) sem tesznek hozzá sokat az élményhez, csupán azért szentelünk nekik figyelmet, hogy meglegyen a begyűjtésükért járó kötelező achievement. Ami egyedül emlékezetes és valóban bónusz értékkel bír, hogy ezúttal már a parkolóórákat vagy a villanyoszlopokat is kikaphatjuk a betonból, hogy aztán azzal üssük halomra a közelünkbe merészkedő rosszarcúakat – ez azonban édeskevés, és akkor a játék hibáiról még nem is beszéltünk...

MÉG EZ IS...

Habár az első Crackdown határozottan élvezetes játék volt, hibátlannak semmiképp nem lehetett nevezni. A karakterek olykor-olykor beakadtak, az autók irányítása – súlytalanságuknak köszönhetően – katasztrofális volt, és sajnos ezek a hibák visszatértek a folytatásban is, néhány újabb „szereplő" kíséretében. Célzásnál az ellenfelek befogása teljesen random, és nem lehet váltogatni az elénk kerülő bitangok között, ráadásul a program előszeretettel célozza be a háttérben megbúvó hordókat, amelyek robbanása ugyan látványos, de sajnos az ilyen jellegű felesleges tűzijáték sokszor inkább csak bosszantó, mintsem hasznos. Aztán itt van még a grafika (a jól megszokott cell-shadinges megoldás), ami szinte semmit nem változott, vagy ha mégis, akkor nem feltétlenül az előnyére – habár lehet, hogy ezt csak a környezet lepusztultsága mondatja velünk. Persze erre elvileg van magyarázat, hiszen a rengeteg zombi (egyszerre akár több tucat is lehet a képernyőn), a nagy látótávolság, a robbanások megjelenítése nem lett volna lehetséges ennél szebb grafika mellett, de sajnos a hároméves látvány mellett sem tudták megoldani a fejlesztők, hogy a program ne szaggasson be egy nagyobb csetepaté közben. A játék elején még nincs gond, de mikor egyszerre harminc Sejt terrorista osztja az áldást, vagy alászállunk egy zsúfoltabb zombi barlangba, az Xbox 360 eljut a teljesítőképessége határára, és egész egyszerűen kezdi megadni magát, a játék pedig alkalmanként átvált képregénybe, ami nemcsak vizuálisan zavaró, de a játékbeli teljesítményünk rovására is megy...

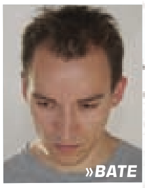
40 FOKBAN ELMEGY

Persze minden hibája ellenére a Crackdown 2 még mindig élvezetes játék, a felturbózott ügynökkel való ugrálás házról házra, az aknavetővel való folyamatos pusztítás, a járművek hajigálása, a kooperatív játékmenet, az autós és ugrálós versenyek továbbra is a képernyő elé szegezik a játékost, de a pozitív elemek mellett nem lehet nem észrevenni, hogy a program a lényegi részeiben szinte semmit nem fejlődött elődjéhez képest. Hiába van egy csomó új jármű és fegyver, hiába vannak itt a manapság oly népszerű zombik, a helyzet az, hogy négyzetméterre pontosan ugyanabban a városban kell kommandóznunk, mint három éve, és ugyanazokat a feladatokat kell megoldanunk, csak ezúttal egy kicsit romosabb környezetben. Véleményem szerint a Crackdown 2 egy hatalmas kihagyott ziccer a Microsoft Game Studios és a Ruffian Games részéről, hiszen egy vérbeli sikerjáték folytatását baltázták el, a jelenlegi verziónál még az is jobb lett volna, ha ugyanazt a játékélményt kapjuk, mint az első részben, csak egy új, kétszer nagyobb városban. Ettől függetlenül azért bízunk benne, hogy ezzel a kisebb baklövéssel nem ér véget a Crackdown-széria, és elkészül a harmadik rész, ami már tényleg tele lesz olyan új játékelemekkel, amelyek képesek lesznek visszahozni az első rész fényét.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»75%

www.pcguru.hu/1699

»Egy folytatás, ami nyomába sem ér az első résznek. Nem rossz játék, leköti a tulajdonosát hosszú órákra, de a hangulat már akkor sem a régi...



»BATE

PRO
Nyitott város, sok fegyver és jármű, szabadság és zombik...

KONTRA
Alig néhány számottevő újdonság, és egy elavult, akadozó motor.

»72%«

EGYEDÜL NEM MEGY

ONSLAUGHT MODE

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

[ÍRTA CHRIS] **Pörögnek az eladási számlálók a Battlefield főhadiszálláson, a sikert meglovagolva pedig egyre-másra érkeznek az újabb kiegészítők. Nemrég debütált az Onslaught játékmód is, amit mi is kipróbáltunk.**

Megvásároltuk az első nagyobb kiegészítőt a BF:BC2-höz, amit addig-addig nyüstöltünk, míg teljesen elment a kedvünk a csapatjátékoktól. No ez persze nem a BC2 hibája, mindenesetre az Onslaught módnál frusztrálóbb élményben nem igazán volt még részünk a Battlefield történetében. Gyorsan ki is fejtjük, hogy miért, és persze azt is, hogy mi is az az Onslaught. A játékmód alapvetően egy kooperatív összecsapásra ad lehetőséget, amiben az eddig megszokott változatokkal ellentétben nem más játékosok, hanem a mesterséges intelligencia ellen vehetjük fel a küzdelmet. A játékot egyszerre négyen játszhatják, és akkor ér véget, ha a csapat minden tagja egyidejűleg halott. A győzelem eléréséhez kitűzött feladat egyszerű, sima zászlófoglalásról van szó, tehát minél több emberünket kell a pályákon fellelhető pontok egyike köré (kb. 30 méteres körzetébe) csoportosítani, és ha több csapattársunk áll a közelben, mint ellenség, akkor idővel elfoglalhatjuk azt, s továbbállhatunk a következőre. A dolgot természetesen megnehezíti, hogy a gép folyamatosan potyogtatja az utánpótlást a zászló környékére, néha pedig viccesen belebegtet egy harci helikoptert is a fejünk fölé, ami pillanatok alatt szétkapja a lent erőlködő csapatot. A játékmód alapvetően szórakoztató, négyféle nehézségi szinten, négy pályán játszhatunk, melyek a már meglévő rush-conquest területekből lettek átalakítva. A gond az, hogy a játékos kénytelen emberekkel játszani, akik gyakran a szuperkönnyű AI-nál is rosszabbul teljesítenek. Ilyenkor 4 játékos esetében elég egyvalaki, akinek egy-egy mókásnak szánt akciója miatt (pl. baráti tűz a helikopterből) negyedórányi munkánkat húzhatjuk le a toaletten. Az első három nehézségi szint még kifejezetten könnyűnek számít, de amint belekóstolunk a veteránba, amikor már szinte semmiféle segítséget nem kapunk a géptől (nagyjából a Hardcore módnak megfelelően), akkor bizony már felkészülhetünk arra, hogy olykor egy-egy csúnya szó elhagyja a szánkat. De persze erre is megvan a megoldás, amire anyukánk is tanított minket: ne játssz idegenekkel! Igen ám, de egy fizetős DLC esetében nehéz olyan embert találni a friend-listánkon, akinek megvan a játékmód, vagy épp ráér, szóval ez esetben rábízzuk magunkat a sorsa, hátha akad a világon még pár értelmes egyén, aki tudja, mi fán terem a csapatjáték (felméréseink szerint minden második ember ilyen). Egy ilyen játékmódnál fontos kritérium, hogy a mesterséges intelligencia jól működjön, és ezt az akadályt az Onslaught kiválóan vette. Az ellenfelek szinte soha nem ragadnak be a tereptárgyakba (rombolható környezetnél ez nagyon fontos, hiszen nem programozhatják be nekik, hogy mit-hol-merre kerüljenek el), jól használják a járműveket, s pont megfelelő mértékű kihívást jelentenek számunkra. A pályák számával már nem annyira vagyunk megelégedve, hiszen a négy térképen közel 2 óra alatt végigrohanhatunk (hard fokozaton legalábbis). A csomag ára 800MS pont, tehát cirka 4000 forint, így az ár-érték arányt nem teljesen tartjuk elfogadhatónak. A dolog másik árnyoldala, hogy egyelőre csak Xboxra és PS3-ra kapható, a PC-s verzió még várat magára. Ez utóbbi esetében az is kérdéses, hogy egyáltalán elkészül-e, hiszen a dedikált szerverek miatt nem igazán éri meg az új szerver vagy kliens indítása, ami mindössze négy játékost szolgál ki egyszerre. Xboxon szerencsére nincs ilyen, a játékosok a szerverek, tehát rájuk csatlakozunk, amennyiben játszani akarunk.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
FPS

MULTI
4 fős ko-op

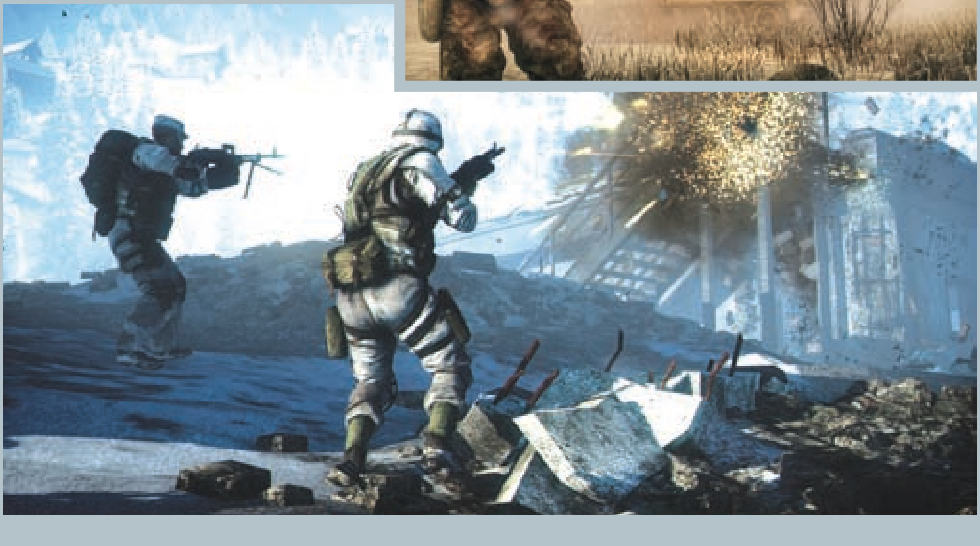
INFO

A DICE csapatát aligha kell bemutatni bárkinek, a Battlefield gyakorlatilag fogalommá vált a játékpiacon és az online lövöldözős programok között, és a Battlefield: Bad Company 2 a tizenketedik ilyen játék a sorban...

LESZ PC-S VERZIÓ?

A DICE több interjúban is elárulta, hogy keresik a megoldást arra, hogy PC-n is játszható legyen az Onslaught DLC, de egyelőre nincs hivatalos bejelentés a kiegészítő érkezésével kapcsolatban. Az elsődleges probléma az, hogy külön szerverekre lenne szükség ahhoz, hogy PC-n játszható legyen a program, illetve gondot okoz azon játékosok elkülönítése is, akiknek megvan, illetve nincs a DLC.

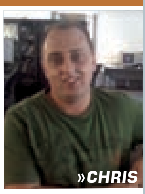
Itt csakis a csapatmunka vezethet eredményre...



GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

www.pcguru.hu/1559

»Nem számít, milyen birkatürelemmel vagy megáldva, ez a játékmód kihozza belőled az állatot. Az ötlet jó, csak már megint kevés a pálya, s így nincs arányban az árával.



»CHRIS

PRO
Izgalmas játékmód, kifejezetten jó mesterséges intelligenciával...

KONTRA
...már amennyiben találunk 3 értelmes és kitartó embert, akikkel végigmehetünk a pályákon.

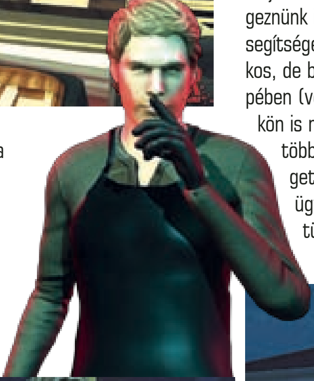
»72%«

ALMÁRIUM

IPHONE IPAD IPOD TOUCH játékok apple platformra

DEXTER

ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **4,99 euró (~1400 Ft)** KIADÓ **MARC ECKO ENTERTAINMENT** FEJLESZTŐ **ICARUS**



Egy időben felröppent a pletyka, hogy a regény és sorozat alakban egyaránt népszerű Dexterből játék készül, ám a nagy konzolos platformok és a PC helyett az Icarus Studios az Apple gépeire készítette el a leginkább kaland műfajúként definiálható játékot. A történet az első kötet és évad idejében játszódik, és a sorozat számos szereplője viszszaköszön a játékban. Dexterként egyrészt bizonyítékot kell gyűjtenünk az áldozataink ellen, majd ha meggyőződtünk a bűneikről, akkor végeznünk is kell velük, méghozzá precíz vágások segítségével. Na persze hősünk nemcsak gyilkos, de bűnügyi laboros is, és minijátékok képében (vér- és DNS-elemzés) a munkahelyünkön is meg kell állnunk a helyünket, sőt, a többi szereplővel való interakciók (beszélgetés, bizonyítékgyűjtés) során arra is ügyelnünk kell, hogy ne fedjük fel a kilétünket, sőt, Doakes őrmester jelenlétében még arra is figyelnünk kell, hogy ne veszítsük el az önuralmunkat. Van itt lopakodás, ügyességi feladatok, minijátékok, lavírozás a párbeszédek között, hősünk álcájának fenntartása, s mindez iPhone viszonylatban remek grafikával, illetve elsőre kissé idegen, de azért betanulható irányítással megáldva. A játék hangulatát főleg azok érzik majd át, akik a sorozatért (illetve a regényért) is rajongtak, és bár egy abszolút kellemes, dexteresen beteg kalandjátékot kapunk, a programot csak azoknak tudjuk igazán jó szívvel ajánlani, akik már nem bírják ki a következő évad érkezéséig kedvenc sorozatgyilkosuk nélkül.

REAL RACING

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **3,99 euró (~1100 Ft)** KIADÓ **Firemint** FEJLESZTŐ **Firemint**

Elsőre nehéz elhinni, hogy van értékelhető autóversenyes játék az iPhone-ra, de ez az igazság. Az App Store-ban számos versenyprogram várja a felhasználókat, azonban a fejlesztőknek ezentúl fel kell kötniük a gatyájukat, ugyanis megérkezett az abszolút király, a Firemint féle Real Racing, ami minden tekintetben a csúcsot jelenti a jelenlegi kínálatban. Már eleve a grafika lenyűgöző, kidolgozott autómodellek, csodás színek, és még pöpec belső nézet is jár a járművek mellé. Mint szinte minden iPhone játéknál, itt is érdemes kicsit gyakorolni az irányítást a Quick Race menüpontban, mielőtt belevágnánk a sűrűjébe, már csak azért is, mert (bármennyire furcsán hangzik is ez), a Real Racing elmozdul egy kicsit a szimulátorok világa felé, szóval ha igazán eredményesek akarunk lenni a karrier módban, akkor érdemes tényleg kitapasztalni az autók kezelését. Ha ez megvan, akkor jöhetnek a versenyek, és ha a pár órás karriermódon túljutunk, nem kell félretenni a programot, ugyanis meg lehet mérkőzni az online ligákban is. A menürendszer kristálytiszta és átlátható, kis gyakorlással a játék abszolút élvezetes, iPhone viszonylatban az audiovizuális élmény kiváló minőségű, szóval ha szereted a versenyprogramokat, érdemes benevezned erre a játékra.

ITT AZ ÚJ SZÉRIA ELSŐ KÉPVISELŐJE

Testközelben az XBOX 360 250 GB

[ÍRTA BATE FOTÓK GABRIEL ZALABA] **A 2010-es E3-on mutatták be először, július 16. óta pedig már Magyarországon is kapható a Microsoft újraszabott konzolja, az Xbox 360 250 GB, amely nemcsak méretében változott elődjéhez képest. A PC Guru szerkesztősége már a megjelenés előtt kézbe vehette az új készüléket, most pedig megosztjuk veletek tapasztalatainkat a megújult konzollal kapcsolatban.**

Az új Xbox 360 hívószavait már nagy valószínűséggel mindenki kívülről fújja: 250 GB-os winchester, beépített WiFi és teljesen új külső, de mi ennél egy kicsit behatóbban is szeretnénk megismertetni titeket a ráncfelvarrott masina tulajdonságaival.

BELSŐSÉGEK

Mielőtt rátérnénk a külcsínre, érdemes elidőzni a beltartalomnál, hiszen egyértelmű, hogy a méretcsökkenés a hardverfelépítés változásának is köszönhető. A Microsoft mérnökei lényegében a gép alaplapját szabták újra, egyetlen szilíciumlapkára helyezve a központi egységet és a grafikus magot. Ez az átalakítás nemcsak a méretet befolyásolta, de a fogyasztást is, méghozzá pozitív irányba, hiszen a Slim változat jelenleg nagyjából feleannyi energiát igényel, mint az elődei, használattól függően 70-90 wattot. További pozitívum, hogy a belső egyesítésnek hála a hűtés is megváltozott, ami főleg a konzol hangjában érhető tetten. Az Xbox 360 előző szériáit joggal nevezték hangosnak a felhasználók, hiszen a gép (főleg az optikai meghajtónak köszönhetően) alkalmanként akár 60 dB-nyi „zajt" is képes volt kipréselni magából. Az új konzol ilyen értelemben is fejlődésen ment át, hiszen a Slim bekapcsolt állapotban maximum 45 dB-nyi „zajt" produkált, és ez az érték egy lemez behelyezését követően is alig szárnyalta túl az 50 dB-t – érdemes egyébként tudni, hogy egy átlagos városi lakásban az „alapzaj" nagyjából 35-40 dB. A beépített Wifi mellett a gépen megjelent 2 újabb USB port (összesen tehát már 5 található rajta), egy korábban csak külön kábelen elérhető digitális optikai kimenet a hangrendszerek számára, illetve egy AUX kimenet, amely a Kinectet hivatott kiszolgálni. Ezenfelül csökkent a tápegység és a winchester mérete is (ez majdnem a felére), utóbbi azonban csak fizikailag, hiszen az új Xbox 360 egy 250 GB-os Hitachi meghajtón tárolja az adatokat, és ez az egység már nem a gép oldalán „türemkedik" ki, hanem szépen el van rejtve az Xbox testében.

INFO

Cikkünk készültekor már elérhetők az első eladási adatok a konzollal kapcsolatban, és úgy tűnik, az Xbox 360 karcsúsított verziója igencsak kelendő portéka, ugyanis az Egyesült Királyságban az eladás első napjaiban sokkal többet értékesítettek belőle, mint például a PS2 vagy a PS3 Slim változatából...

KÜLSŐSÉGEK

Méretében az új Xbox egy centivel keskenyebb, illetve három centivel alacsonyabb elődjénél, viszont egy centivel hosszabb, mint korábbi társai. A csillogó fekete műanyag borítás sokkal vonzóbb a szem számára, azonban ennek ára van, ugyanis a készüléken szinte minden érintés meglátszik, a fényes felületet akár még ujjlenyomat-vételre is használhatnák a CSI-sorozatokban, arról nem is beszélve, hogy a borítás nagyon könnyen sérül, már egy egyszerű törölgetéssel is összevissza karcolhatjuk, úgyhogy nagyon oda kell figyelnünk, hogy milyen anyaggal állunk neki az esetlegesen felgyülemlett por eltávolításának. Érdekesség még, hogy a bekapcsoló, illetve lemezkezelő gombok már érintésérzékenyek, akárcsak a PS3 esetében.

A CSOMAG TARTALMA

A Magyarországon kapható csomag csak a legszükségesebb elemeket tartalmazza, extra szinte egyáltalán nem került a 250 GB-os Xbox 360 dobozába. A gép mellett egy teljesen fekete, wireless kontroller (2 db Duracell elemmel), egy szintén fekete headset, egy tápkábel, maga a táp, egy egységes video- és hangkábel, egy SCART-átalakító, továbbá egy többnyelvű útmutató található. Sajnos az első Elite-ekkel ellentétben ezúttal már kispórolták a HDMI-kábelt a csomagból, és a korábbi Xbox-winchesterünk tartalmának átmentését segítő adatátviteli kábel sem kapott helyet a dobozban – ezeket magunknak kell pótolnunk, ha szeretnénk maximális felbontásban élvezni a játékokat, és megtartani a korábbi összes mentésünket, DLC-nket és Arcade programunkat.

NA DE PONTOSAN MI IS VÁRHATÓ MÉG A KÖZELJÖVŐBEN?

Az Xbox 360 250 GB csupán az első darabja a megújult Xbox-szériának, ugyanis augusztustól kapható lesz ennek a modellnek az „Arcade" változata, amely a 250 GB-os winchester helyett csupán egy 4 GB-os flash memóriát fog tartalmazni (továbbá fényes helyett matt kivitelben kerül forgalomba). Ennek a konzolnak a hivatalos neve amúgy Xbox 360 4 GB lesz, és hazánkban átlagosan 59 990 Ft-ért lesz kapható. Cikkünk írásakor nyilvánossá vált a Kinect kiegészítő ára is, idehaza 41 990 Ft-ért lesz beszerezhető a hang- és mozgásérzékelő ketyere, továbbá a 4 GB-os modell és a Kinect megvásárolható lesz egy Bundle csomagban is 89 900 Ft-os áron. Ebben az összeállításban a konzol és a Kinect mellett megtalálható lesz a Kinect Adventures nevű játék is, amely lényegében egy minijáték-gyűjtemény.

MEGÉRI?

A kérdésre nehéz válaszolni, hiszen mindenkinek mások az igényei. Az új Xbox 360 250 GB mindenesetre csábító portéka, ha eddig csak gondolkodtál egy Xbox beszerzésén, akkor mindenképpen ez lehet a legjobb választás, ha pedig már rendelkezel egy korábbi modellel, akkor el kell döntened, hogy a bővítések és a forma változása ér-e annyit számodra, hogy lecseréld a régit.

ALAPCSOMAG

Az Xbox 360 250 GB különösebb extrák nélkül érkezett, egységesített video- és hangkábel, SCART-csatlakozó, headset, táp és tápkábel, képünkről csak a kontroller hiányzik.

A MÉRET A LÉNYEG

Az új Xbox winchestere kisebb is lett, meg nem is. Fizikailag a felére csökkent, viszont már 250 GB-nyi adatot pakolhatunk rá. Arról nem is beszélve, hogy már nem egy külső dokkolóba kell behelyezni az adattárolót, hanem a gép belsejébe.

TÖRZSFEJLŐDÉS

Egymás mellé helyezve a régi és megújult Xboxokat a méretbeli különbségek azonnal szembetűnnek. Az Xbox 360 250 GB három centivel alacsonyabb (és ebben még nincs benne az oldalra felhelyezett winchester), egy centivel keskenyebb, viszont egy centivel hosszabb, mint elődei.

KINECT MINDENKINEK

Bár az új Xbox-on van egy külön kimenet a Kinectnek, ez nem azt jelenti, hogy a régi boxok nem tudnak majd együttműködni a kiegészítővel. A korábbi gépek USB porton kommunikálnak a Kinecttel, és ez utóbbinak külön áramforrás is kell.

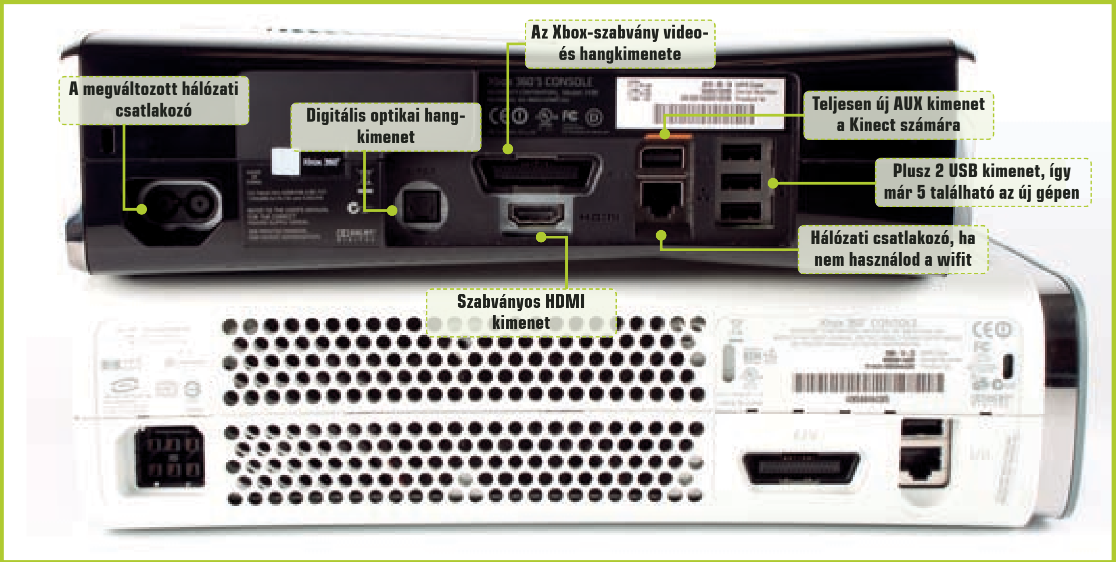
A MÉRET A LÉNYEG 2.0

Szerencsére már az új táp is jóval kisebb helyet foglal el, mint az elődje, és még a kábelei is könnyebben kezelhetők.

MEREVLEMEZ CSERÉJE

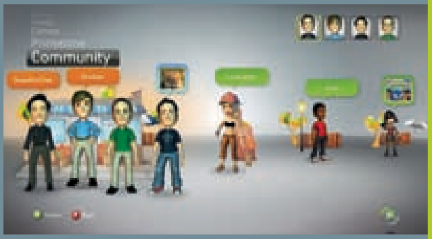
Mint említettük, a winchester ezúttal már nem a ház külső oldalán, hanem belül kapott helyet, lássuk, hol:

1. A winchester helyét egy apró kapcsoló jelzi
2. A kapcsoló segítségével a fedlap leemelhető
3. A fedlap mögött felsejlik a kis winchester
4. Az adathordozó végül egy mozdulattal kihúzható



XBOX LIVE ŐSZTŐL MAGYARORSZÁGON IS!

Az idei E3-on nemcsak azt jelentették be, hogy elkészült a megújult Xbox 360, de mindannyiunk legnagyobb örömére az is kiderült, hogy végre hivatalosan is elérhető lesz Magyarországról az Xbox Live szolgáltatás (eddig csak trükközéssel tudtunk felcsatlakozni a hálózatra). Amit már biztosan lehet tudni, hogy a szolgáltatás idén novembertől lesz elérhető hazánkban, de a pontos kondíciókról egyelőre mélyen hallgatnak a Microsoft illetékes szakemberei. Mi mindenesetre nagyon drukkolunk, hogy egy minél bővebb csomag jusson a magyaroknak, hiszen szeretnénk teljes jogú tagjai lenni az „Xbox-társadalomak”.



TOP 5 CLASSIC

vásárlási tanácsadó FILLÉRES KLASSZIKUSOK

FALLOUT 3 Az atompusztaság sosem volt még ilyen csábító

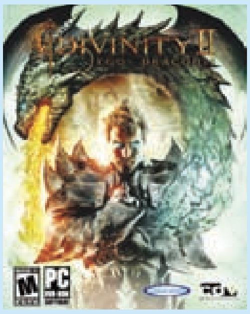
ÉRTÉKELÉS **97%** ÁRA **4490 Ft** KIADÓ **Bethesda** FEJLESZTŐ **Bethesda**

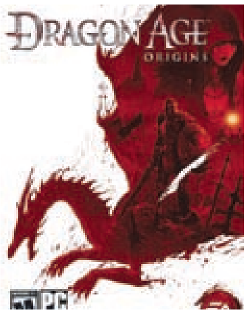
Idén ősszel lesz két éve, hogy a Bethesda gondozásában megjelent a Fallout 3, amit a maga idejében a PC Guru is az év játékának választott. Az eltelt idő azonban nem telt tétlenül a Fallout-világ háza táján, hiszen idén érkezik a következő epizód, méghozzá New Vegas alcímmel. Amíg ezen program megjelenésére várunk, addig sem kell posztapokaliptikus világ nélkül maradnunk, ugyanis a Fallout 3 jelen pillanatban igencsak kedvező áron emelhető le a boltok polcairól, mindössze 4490 Ft-ot kell kipengetni érte, ami igencsak baráti összeg, főleg ha abba gondolunk bele, hogy milyen minőségű és mennyiségű játékot biztosít számunkra ez a program. Hatalmas bejárható terület, több megoldással kecsegtető küldetések, igazi szerepjátékos elemek, remek harcrendszer és elképesztő hangulat – ráadásul magyar felirattal. Ha eddig még nem csaptál volna le a Fallout 3-ra, akkor most itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy gazdagabb legyél egy igazán zseniális játékkal.

Tűzoltó légy, vagy katona... esetleg sárkány? DIVINITY 2: EGO DRACONIS

ÉRTÉKELÉS **78%** ÁRA **3140 Ft** KIADÓ **dtp Entertainment** FEJLESZTŐ **Larian Studios**

Az idei nyár mindenképpen kedvez a szerepjátékosoknak, ha másért nem, hát azért, mert rengeteg kiváló vagy szimplán csak jó program ára került a bőven megfizethető kategóriába – ilyen a Divinity 2: Ego Draconis is, ami jelenleg alig több mint háromezer forintért beszerezhető a megfelelő helyeken. A Divine Divinity folytatásában sárkányok, okos ellenfelek, számtalan képesség és három, teljesen variálható kaszt várja a játékosokat, méghozzá egy csodálatos 3D-s világban – ami mind a mai napig szemet gyönyörködtető, hiszen nincs még egy éve, hogy a játék megérkezett a szoftverboltok polcaira. Bár a Divinity 2 korántsem hibátlan, néhol tervezési bakik, illetve kisebb bugok nehezítik az ember életét, de ettől még bőven élvezhető a játék, és a jelenlegi alacsony árát is tényleg bőven megéri – főleg azoknak, akik szeretik a hardcore szerepjátékokat, és nem ilyednek meg egy kis kihívástól...





DRAGON AGE Epikus világmegmentés Bioware módra

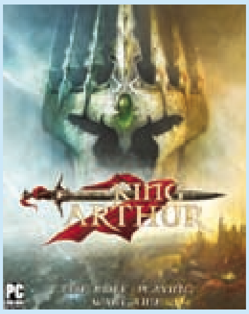
ÉRTÉKELÉS **89%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Bioware**

Nem túloztunk, mikor fentebb azt állítottuk, hogy szinte paradicsomi állapotok köszöntöttek be a szerepjátékosok számára, hiszen a tavalyi év végének egyik legnagyobb durranása, a Dragon Age is hatalmas áresésen esett át, és jelen pillanatban már kevesebb mint 4000 forintért megvásárolható. Ez az összeg, ha azt vesszük figyelembe, hogy a játékkal akár száz órát is vidáman el lehet tölteni, egyáltalán nem tűnik nagy érvágásnak, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy egy remek sztori, több kaszt és bizony helyenként igencsak izzasztó játékmenet várja a kalandra éhes szerepjátékosokat. A Bioware ezúttal is maradandót alkotott, és már jön a második rész is, amiről bővebben olvashattok a bemutatók között, illetve átvettük a megjelenés óta érkezett DLC-ket is a tesztek között, szóval ha ezek után megjött a kedvetek a játék kipróbálásához, akkor most soha nem látott áron szerezhetitek be ezt az epikus szerepjátékot.

Megmutatja a magyar, hogy mitől döglik a légy KING ARTHUR

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **3590 Ft** KIADÓ **576 Kbyte** FEJLESZTŐ **NeoCore Games**

Ha hazánk valaha is erős volt valamiben a számítógépes játékok piacán, az nem volt más, mint a stratégiai programok műfaja. Ugyan az aranykornak már vége, de ez nem azt jelenti, hogy ne jelennének meg igazán komoly játékok a magyar fejlesztők kezei alól, és ennek tökéletes példája a King Arthur, a játék, amely nemcsak a hazai szakújságírók, de a külföldi szakemberek kegyeit is elnyerte. Az Arthur mondakört sajátosan feldolgozó szerepjáték-stratégia hibrid jelen pillanatban már 3590 forintért is beszerezhető, s bizony erősen javasoljuk is a megvásárlását, egyrészt a fejlesztőstúdió támogatása végett, de sokkal fontosabb indok, hogy egy valóban nagyszerűen kimunkált játékról beszélünk, amely nagyon hosszú időre képes lekötni az igényes matériára fogékony közönség figyelmét. Hamarosan egyébként kiegészítő is érketik az alapprogramhoz, szóval keresve sem találhatnátok jobb időpontot (és árat) a King Arthur pótlására.



OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING Szimuláld, hogy igazi katona vagy

ÉRTÉKELÉS **87%** ÁRA **3990 Ft** KIADÓ **Codemasters** FEJLESZTŐ **Codemasters**

Hogy ne csak a szerepjátékosoknak legyen jó, a főleg stratégiai elemekkel büszkélkedő King Arthur után választottunk egy olyan játékot is, ami az FPS-ek szerelmeseinek, azon belül is a szimulációért rajongók szívét dobogtatja meg. A tavalyi ősz egyik komoly versenyzője volt az Operation Flashpoint második része, a Dragon Rising, ami a tucat lövöldözős programokon túl igyekszik egy jókora adag realitást is csempészni a monitorkatonák életébe. A végeredmény igen jóra sikeredett, és ami még ennél is jobb hír, hogy most mindösszе 4000 Ft-ért hozzá lehet jutni a Dragon Rising PC-s DVD-jéhez. Hihetetlen látvány, precíz mesterséges intelligencia, rengeteg fegyver, a háború sava-borsa – ezt nyújtja az Operation Flashpoint második része. Ugyan kicsit kevesebb a jármű és a szabadság, mint mondjuk az első részben, de azért még így is remek választás ez a program, főleg ilyen kedvező árfekvésben...

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Command and Conquer 4 (3990 Ft), **Crysis Maximum Edition** (3990 Ft), **Hearts of Iron 3** (3150 Ft), **Street Fighter 4** (3140 Ft), **Venetica** (3140 Ft), **Assassin's Creed** (2690 Ft)

ÚRI MURI

[ÍRTA **STÖKI**] **Megjelent a StarCraft II, és csak tizenkét évet kellett várni rá az első rész után. Kellően hosszú idő ez ahhoz, hogy az első StarCraft bekerüljön a nosztalgiarovatba – idézzük fel, milyen játékpiacra érkeztek meg a terranok, a zergek és a protossok!**

Valójában a StarCraftnek kitaposott útja volt a sikerhez, hiszen 1998-ban, amikor megjelent, a Blizzard már jól ismert és körülrajongott cég volt. A Blizzard történetének legjobb húzása az volt, amikor elkezdte majmolni a Westwood valósidejű stratégiai játékait: a Dune 2 után két évvel megjelent a Warcraft, ami az RTS-alapokat hangulatos-vicces fantasy környezetben tálalta. A játék 1995-ös folytatása, a Warcraft II: Tides of Darkness technikailag is rávert kicsit a Westwood Command & Conquerére, egy évvel később pedig a Beyond the Dark Portal kiegészítő homályosította el a Red Alert fényét. Egy évre rá megjelent a Diablo és vele együtt a Battle.Net, ami az online játékról alkotott elképzeléseket formálta át gyökeresen. És röpke pár hónap múlva, 1998 tavaszán ebbe a tutiba ülhetett bele a StarCraft: a ****craft játékok brandje már jól fel volt futtatva, a bejáratott online rendszer pedig már kész volt a játékosok újabb tömegének fogadására. Ráadásul a StarCraft sci-fi környezetben játszódott, amit sok rajongó követelt a két Warcraft fantasy csatái után. Túlzás nélkül állíthatjuk, ez a játék sikerre volt ítélve.

A MINDENT VIVŐ HANGULAT

A játékot 1995-ben kezdték fejleszteni, és eleinte nagyon hasonlított a Warcraft II-höz, legalábbis a neten kering néhány kép az alfaverzióból, és ezek bizony egy átrajzolt Warcraft II-re emlékeztetnek. Ezt a verziót be is mutatták az 1996-os E3-on, de – talán azért is, mert a kritikusok nem estek hasra a játéktól –, a Blizzard végül egy új, izometrikus nézetű ál-3D programot fejlesztett a kissé már poros technika helyett. Ennek ellenére 1998-ban nem a StarCraft motorja jelentette a műfaj technikai csúcsát, hanem a jobb 3D-vel rendelkező Total Annihilationé. Viszont az egy jellegtelen, karakter nélküli RTS volt, a StarCraftnek pedig volt jól kigondolt története, hiteles és meglepő szereplői, és félelmetesen

Ezen a képen a Zerg Rush mintapéldája látható, már persze akkor, ha bárki ki tudja venni...

A Terran anyahajók már 12 éve is félelmetes tűzerővel rendelkeztek...

Egy kis bányászat, egy kis harc, egy két protoss reggelire – ilyen egy átlagos zerg egy napja

jó hangulata. A játék mindhárom faja rá jellemző grafikát és fejlődési utat kapott (és a későbbi patchekkel jól ki is egyensúlyozták őket), a zene pedig mai napig az egyik legjobb soundtrack, amit játékhoz valaha készítettek. A Blizzardtól megszokott remek egységhangokról és easter eggekről nem is beszélve.

N64-RE IS KIJÖTT

A folytatást ismerjük: a StarCraft sikere 12 éve töretlen, nagyjából tízmillió példányt adtak el a játékból, ennek felét Dél-Koreában, ahol nemzeti sport a játék. A World Cyber Gamesen megalakulása óta volt StarCraft-verseny, és lehetett sejteni, hogy csak egy játék fog ezen változtatni: a StarCraft II. Egy nagyon színvonalas kiegészítő is megjelent a StarCrafthez Brood War néven, és a játék 2000-ben Nintendo 64-re is kijött (ami persze messze nem ér a PC-s nyomába). A StarCraft-közösség pedig virágzik, modokat és térképeket gyárt, bajnokságokat szervez – legutóbb pedig éppen hosszú, tömött sorokban állt, mindenféle játékboltok előtt, hogy a megjelenés napja, július 27. első perceiben már megvehessék a játékot.

ADATOK

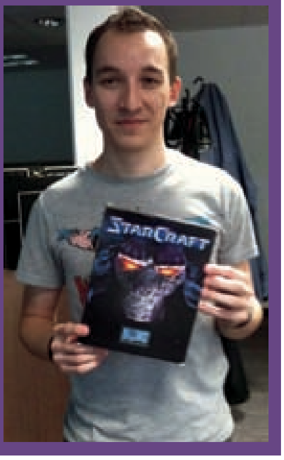
KIADÓ
Blizzard

KIADÁS ÉVE
1998

PLATFORM
PC

RELIKVIA A GURU SZERKESZTŐSÉGBEN

A megjelenés napján minket is annyira elkapott a StarCraft-láz, hogy időt és energiát nem spórolva feltúrtuk a Guru szerkesztőségét, hogy rábukjunk egy régi kincsre, méghozzá a StarCraft első részének dobozos verziójára, amit Chris már 12 éve őrizgetett. A kiadás a mai DVD-khez képest igazi kuriózum, hatalmas dombornyomott papírdoboz, benne a játékkal és a kézikönyvekkel. Még a számla is benne volt a dobozban, a StarCraftért 12 éve (98.04.10.) 7991 Ft-ot kellett fizetni, ami reálértéken sokkal többet jelentett, mint a mostani 14 000 Ft, amit az SC2-ért kell leszurkolni.



KINEK KELL STARCRAFT II HÁROMSZOR?

[ÍRTA **STÖKI**] **Tizenkét év után végre megjelent minden idők egyik legsikeresebb stratégiai játéka, a legendás StarCraft folytatása. Vagyis csak az egyharmada. De teljes áron. Ami első hallásra csúnya átverésnek tűnik, de hetek vagy akár évek kellenek még, amíg nyugodt szívvel kapáljuk el – vagy mentjük fel – a Blizzard ezen húzását.**

Rosszul jött ki a júliusi lapzárta: éppen arra a napra esett, amikor a StarCraft II: Wings of Liberty megjelent. Ez nemcsak azért szerencsétlen, mert egy ilyen játék komolyan veszélyezteti az újság időben történő leadását, hanem azért is, mert még nem sokat láttam a játék egyszemélyes hadjáratából. Pedig most többnyire arról lesz szó, illetve arról, hogy van-e értelme feldarabolni egy játékot.

INFO

Lapunk leadásával szinte egy időben került a boltokba a StarCraft II, ami már jóval a megjelenése előtt komoly visszhangot gerjesztett, méghozzá az Activision meglehetősen brutális árazási technikája, illetve a játék három részre bontása okán. Stöki legújabb cikkében igyekszik minden oldalról megvizsgálni a kérdést, és levonni a megfelelő következtetéseket...

HÁROMSZOR II

A neten több játékbolt honlapját is megnéztem, e sorok írásakor szinte mindenhol 13 500 forintért árulják a Wings of Libertyt. Vagyis egy teljes játék áráért, sőt annál picit drágábban – más új PC-s játékokat nyolc-tíz-tizenegyezer forintokért vesztegetnek ugyanezeken az oldalakon. Ebben a rovatban már volt szó arról, hogy megteheti-e egy cég azt, hogy azt mondja: az én játékaim annyira jók, hogy nem 40-50, hanem 60 dollárért árulom őket. Persze, hogy megteheti (annak idején az Age of Empires sorozat is sűrűn élt ezzel a nem túl szimpatikus módszerrel), legfeljebb nem veszik meg. És ha valaki, a Blizzard megteheti: ha valamit, a StarCraft II-t még picit drágábban is tömegek fogják megvenni, illetve vették meg máris. Nem is ezzel van gond, hanem azzal, hogy a teljes StarCraft II-saga háromszor ennyibe kerül majd. Mint ismeretes, a Blizzard a 2008-as Blizzconon robbantotta a bombát: a StarCraft II nem egy, hanem három játék lesz. Az kicsit később derült ki, hogy mindegyiket teljes játékként kezeli a cég, vagyis annyiba is fog kerülni. Most csak a terranok hadjáratára koncentráló StarCraft II: Wings of Liberty jelent meg, ezt követi majd a zergközpontú StarCraft II: Heart of the Swarm, végül a protossokra épülő StarCraft II: Legacy of the Void. Hogy e két utóbbi mikor érkezik, azt egyelőre nem tudni, ami egyrészt nem túl megnyugtató, másrészt az emelt ár és a feldarabolás mellett tovább idegesítette a játékosokat. Az utóbbi másfél évben megfelelő fórumokon több kifakadást is lehetett olvasni egykori StarCraft-rajongóktól, akik elítélték a Blizzard húzásait, tágabban pedig az Activision Blizzard üzletpolitikáját, és fogadkoztak, hogy ők bizony nem adnak ki egy fillért sem a folytatásra, majd jól lewarezolják.

A JÁTÉKOSOK ZÖME NEHEZEN MEGY EL SZÓ NÉLKÜL A JÁTÉK ÁRA MELLETT

ÖNCÉLÚ EPOSZOK

A játékvilágban valóban nagyon furcsa ez a feldarabolósdi, de azért álljunk meg egy kicsit. A Star Wars trilógia (mármint az eredeti, első) talán jobb lett volna egy filmbe sűrítve? Robin Hobb csodás orgyilkos-trilógiája tényleg jobb lett volna, ha három vastag könyv helyett egyben jelenik meg, ötszáz oldalon? És akkor még nem is beszéltünk a képregényekről, például a tízkötetes Sandmanről. Számos egyéb példát lehetne sorolni arra, hogy egy történet olyan méretűvé dagad, hogy hosszabb eposz lesz belőle, ami a műfaji keretekbe már nem fér bele, így fel kell darabolni a sztorit több filmre vagy könyvre. Ha a narratíva ezt indokolja, minden további nélkül meg lehet tenni – a tévésorozatok is erre épülnek. A gond akkor van, amikor ezzel a lehetőséggel az írók, rendezők vagy akár a játékfejlesztők csúnyán visszaélnek, és pusztán azért nyújtják hosszúvá a sztorit, hogy az hosszú legyen, így fel lehessen darabolni, így több részben lehessen eladni az adott művet – vagyis akkor, ha az üzleti szempontok gátlástalanul elnyomják a művészi oldalt. Remek példa erre sok, hosszan hömpölygő fantasy ciklus, például R. A. Salvatore sötét elf-könyvei, amik trilógiának indultak, aztán lett hozzájuk még egy előzménytrilógia, aztán még egy könyv, meg még egy, meg még egy – most már tizenöt regény körül jár a sorozat, és

A Kill Bill duett

Habár a megjelenése idején szinte mindenki ünnepelte a két részre osztott Kill Bill-t, manapság már több kritikus úgy van vele, hogy lényegében felesleges volt két részre bontani ezt az alapjaiban egyszerű bosszútörténetet.

nem azért, mert R. A. Salvatore-nak ennyi mondanivalója lenne egy – amúgy nem túl gazdagon árnyalt – kitalált karakterről. Vagy említhetném Robert Jordan esetét, ami egyszerre tragikus és komikus: az író nagy sikerű, Az idő kereke című regényciklusát addig hömpölyögtette, amíg a tizenkettedik környékén Jordan meghalt, és másoknak kellett lezárni helyette a ciklust. A filmekből a Kill Bill esete intő példa: Tarantino a két filmben hosszan élvezkedve mutatta be kattant karaktereit, miközben az igen egyszerű alapkonfliktus – A bosszút áll B-n – túlságosan lassan haladt előre. A második rész után szinte minden kritikus egyetértett abban, hogy a Kill Bill egy filmbe összevágva jobban ütött volna.

HÁROMSZOR IS JÓ LESZ?

A játékoknál eddig kevés példa volt a fentiekre – persze, olyan sokszor volt már, hogy ugyanabban a világban több, lazán összefüggő történetet játszhattunk le, de egyetlen, nagy cselekményszálat ritkán szednek szét több játékba. Ha pedig mégis, meglepő, de sokszor jól sül el. Jó példa erre az újraélesztett Sam & Max, ami tévésorozat-szerűen évadokban és epizódokban jelent meg, és volt bennük egy fő sztorivonal, ami összetartotta őket. Vagy említhetnénk a Half-Life 2-t, a Half-Life 2: Episode One-t és a Half-Life 2: Episode Two-t – ezek a játékok mind ugyanahhoz a második részhez tartoznak és bár egyenként ki kell pengetni értük egy teljes játék árát, a sok-sok játékóra mellett nagy és kerek történetet kap a játékos, ha végigjátssza mindet. Ezért korai és igazságtalan előre elmeszelni a StarCraft II-t azért, mert három részben és összesen majdnem 200 dollárért jelenik meg: simán lehet, hogy megéri az árát. A Blizzard mindig is híres volt a szépen és hatásosan elmesélt történetekről és jól kitalált karakterekről – nem túl valószínű, hogy éppen a StarCraft II-nél fognak mellélőni ezzel. Most végigjátsszuk a második rész első részét, megnézzük, milyen, aztán vagy örülünk vagy sírunk. Ha örülünk, megnézzük, hónapok múlva is örülünk-e még – vagyis hogy újra elővesszük-e az egyszemélyes hadjáratot és újra végigjátsszuk-e a már ismert történetet csak azért, mert annyira szórakoztató volt (ez a hatás ugye erősen megvolt az első StarCraftnél). Aztán várunk, amíg a StarCraft II második, majd a harmadik része is megjelenik, és azokat is végigjátsszuk majd. Csak ezután jelenthetjük ki nyugodt szívvel, hogy a Starcaft II csodálatos játék – vagy éppen azt, hogy a sztori megbicsaklik valahol. A feldarabolással a Blizzard nagy kockázatot vállalt, mert három részig kitartó, jó sztorit sokkal nehezebb írni, mint egy játék erejéig tartó cselekményt. De a cég ezt bevállalta – és van egy olyan érzésem, hogy a Legacy of the Void után elégedetten dőlhetünk majd hátra.

Star Wars trilógia

Van, mikor egyáltalán nem baj, ha egy történetet több részre bontanak. Ennek tökéletes példája az eredeti Csillagok Háborúja trilógia, amelynek mindhárom része egy-egy gyöngyszem, és az embernek eszébe sem jut arra gondolni, hogy milyen jó lenne ez egyben. Évek múltával, mindhárom rész ismeretében, talán már a StarCraft II-ről is így fogunk gondolkodni...

A sötét elf trilógia

R. A. Salvatore sötét elf ciklusa a legjobb példája annak, mikor az alkotók nem tudták hol a határ. Az első három rész tényleg jelentős fantasy irodalom, de az erőltetett folytatások már sokkal inkább tűntek pénzhajhászásnak, mintsem a legenda valós építésének...

Sandman képregények

Szerencsére vannak pozitív példák is a hosszan csordogáló történetekre. Ilyen a Sandman képregény, aminél az ember egy pillanatig sem érzi úgy, hogy a több, mint egy tucatnyi rész csak arra szolgált, hogy minél több forint vándoroljon ki a zsebünkből.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

CITY BUS SIMULATOR

➲ A City Bus Simulator játékkal lenne problémám. A játékban (eddig akárhogyan is próbáltam) nem sikerült mentenem, még az F9-es Quick Save-vel sem. Légyszi, segítsetek, mert nagyon idegesítő, mikor mindent az elejéről kell kezdenem! Segítségeteket előre is köszi! ➲ MÁTÉ

A játék parancsikonján jobb egérgomb és a Futtatás rendszergazdaként menüpontra kattints. Ha minden igaz, akkor így menni fog. Úgy sejtem, hogy probléma lehet még, ha a Windows felhasználónevedben ékezet van, ilyenkor létre kell hozni egy új fiókot, és ide telepíteni a játékot.

LEGO STAR WARS

➲ Elakadtam, segíts nekem!
– Star Wars I. 6. pálya – „Darth Maul", nem találom a Power Brick-et!
– Star Wars VI. 2. pálya – „The great pit of Carkoon", ua. nem találom a Power Brick-et!
– A három szellemhez (Yoda, Anakin, ObiWan) tudsz csalást? Csak ez hiányzik!
Előre is köszönöm! Üdv, ➲ KISHAPSI

Darth Maul Power Brick – A hangár túloldalán, a kijárat szélén van két sárga lift (szemben ráállnak a szereplők, és az Erővel egyszerre emelik), ezen fel kell jutni a középső kapcsolóhoz, majd be a helyiségbe, és a padlón lévő kis dudorokon végiggyalogolni (ekkor dobja a PB-t).
Videó itt: http://tinyurl.com/3y2yv3p
The Great Pit of Carkoon Power Brick – A hajó végén egy grappling platformot lehet összeütni, amivel a vitorlához juthatsz fel, ide valami repülni tudó karakter (pl. Boba Fett) kell, akivel átjutsz a főárbocra, majd egy kisebb lebegéssel a túloldalra, a Power Brickhez.
Videó itt: http://tinyurl.com/357jywv
A szellemkaraktereket a Story mód teljes kipörgetésével lehetne elérni, de elméletileg ezek a kódok is működnek:
Obi-Wan Kenobi Ghost BEN917
Yoda Ghost YOD476
Anakin Skywalker Ghost SYK967

BATTLEFORGE

➲ A BattleForge játékkal kapcsolatban lenne kérdésem. Be tudok jelentkezni az én gépemen a haverom játékára (mert át akar jönni, hogy segítsek neki PvP paklit összerakni)? A másik dolog, hogy a legutolsó frissítés (07. 12.) után olyan, mintha full grafikán akarnék nyomulni, pedig mindent low-ra húztam, és szaggat. Lefuttattam a benchmarkját average 39, minimum 3,3, maximum 82. Köszi a segítséget előre is! ➲ RENCOW

Persze, bármelyik gépről bármelyik accountba be tudsz jelentkezni, sőt, a váltáshoz ki sem kell lépni a játékból, mert van Logout funkció… A legutolsó frissítés szerintem nem nyúlt a grafikához, én inkább másra gyanakodnék, például hogy merevlemezeden a tapasz letöltése után megcsappant a hely, vagy a gépeden változott meg valamilyen körülmény…

L4D2

➲ A Left 4 Dead 2-ről lenne egy kérdésem. Hallottam, hogy ebben is van fejlesztői konzol. Ezt hogyan lehet előhívni?

Keresd meg a Steam\steamapps\common\left 4 dead 2\left4dead2\cfg könyvtárat, itt a Jegyzettömbbel hozz létre egy autoexec.cfg nevű fájlt, amiben csak egyetlen sor szöveg szerepeljen, mégpedig ez: bind F9 "toggleconsole". Az F9 helyére írhatsz bármilyen más billentyűt, lényeg, hogy ez tünteti el vagy hozza elő majd a konzolt, az pedig gondolom világos, hogy csak szingliben lehet cheatelni… Még egy apróság, a játék menüjében, az Optionsban, a Keyboard/Mouse részben a Developers Console-t engedélyezd (Enable).

➲ A L4D2-vel van egy gondom (eredeti). Már régóta megvan, és minden tökéletes volt. Nemrég lett újra felrakva a gépre, és amikor játszom vele, folyamatosan akadozik, pedig minden rendszerigény megvan hozzá. Most miért nem megy? Válaszotokat előre is köszönöm. ➲ NEEDHUN

Az Optionsban a multicore renderinget kapcsold ki.

➲ A L4D2-vel lenne bajom. Most váltottam eredeti Win7 Prof-ra, és amikor el akarom indítani a játékot, akkor kidob egy hibaüzenetet, hogy nem engedi, vagy nem tud kommunikálni az intró után, amikor a főmenüt tölti. Megpróbáltam rendszergazdaként elindítani a Steamet, a L4D2-t stb. Gond nélkül megy minden steames game-em, csak ez nem.

A Left4D2-n csinálj egy komplett uninstall/reinstallt, sokaknál előjött ez a probléma, és a teljes újratelepítés általában megoldotta. Úgy tűnik, hogy nem szereti, ha az operációs rendszert cserélgetik alatta…

GOD OF WAR

➲ A PS2-es GOD OF WAR-ban (1) akadtam el. Már egy hete nem tudok továbbjutni, amikor azok a madárcsávók ledobják a csajt, és a csaj megkapaszkodik a kötélen, na innen nem tudom, hogy mit kell csinálni! Arra rájöttem, hogy van két mozgatható oszlop…
Légyszi, segítsetek! ➲ WITCHER97

A két mozgatható oszlopot told el a terasz végéig, itt ha lelököd ezeket, akkor az egyik a másik tetejére kerül, és kapsz egy kétemeletes oszlopot, nos, ezt told el egyben a lenti rész hátsó felére. A négy oszlopon álló platform (amire könnyen feljuthatsz) és a párkány (növényzettel benőtt terület a forgó lapátok mellett) közé kell az oszlopot bepozícionálni, így a platformról egy ugrással átjuthatsz a falig. A szöveges magyarázat mellé íme egy kis képi segédlet: http://tinyurl.com/32zusgy (1:40-nél figyeld).

MODERN WARFARE 2

➲ A Call of Duty: Modern Warfare 2-ről lenne szó! Az a helyzet, hogy gyűjtögettem a pályákon elrejtett laptopokat, és egyetlenegy hiányzik: az Act I Cliffhanger pályán! 2 db már megvan, az egyik a hangár mögött volt, ahol a két szerelő ügyködik a vadászgépen (üveget betörve), a másik pedig még a pálya elején, ahol a létrán felmászva, az épület ajtaja elé lett letéve. A harmadikat viszont egyszerűen nem találom, pedig több órát elszöszmötöltem a pályán! Ha tudtok, segítsetek, előre is köszönöm! ➲ SKYLINE

A harmadik a snowmobile-os részben van, 1850-1800 méterre a céltól, a hegynek fel (kis faház a csúcson) lesz egy rész, ahol kettéválik az út, középen pedig egy fás ligetet látsz, na ott a fák között van a földön a laptop (intel). Videós segítség itt: http://tinyurl.com/3ahm7ep

GODFATHER

➲ Megvettem a Godfather the game-et, és mikor kezdeném a telepítést, azt írja ki hogy: „Probléma történt a E/:AutoRun.exe fájl másolása közben. Megpróbálod újra vagy kilépsz a telepítőből?". Mikor rákattintok, hogy újra, ekkor elindul és végigmegy rendesen a telepítő, aztán elindítom a játékot, és bejön, hogy ez meg ez le van védve, meg ennek a tulajdona, majd egy sötét képernyő, és kiírja, hogy a godfather.exe működése leállt, aztán kész. Mi lehet a baj? Lehet az, hogy Vistát használok?

Először is a játékot a DVD-n (Megnyitás) lévő setup.exe-vel telepítsd, és ezt a fájlt admin jogokkal futtasd (jobb egérgomb a setup.exe-n, és Futtatás rendszergazdaként). Ha a telepítés kész, menj a játék főkönyvtárába, keresd meg a Movies mappát, és nevezd át _Movies-ra (csak a _ jelet kell elé tenni), és elvileg működnie kell.

SCARFACE TWIY

➲ A Scraface – The World Is Yours-zal lenne problémám. Windows 7 alatt egyszerűen nem megy a játék, a grafikát rosszul jeleníti meg. Előre is köszi, és várom válaszotok!

Nem is annyira az operációs rendszer, inkább a többmagos processzorok miatt jelennek meg hibásan a grafikai elemek, szóval parancssorba írd be, hogy msconfig, a feljövő Rendszerkonfigurációs ablakban válaszd a Rendszerindítás fület, majd ott a Speciális beállításokat. A Processzorok száma feliratú mezőnél ikszeld ki a négyzetet, és az 1-et jelöld ki (de ez az alapértelmezés amúgy is), aztán már működni fog. A módszer szépséghibája, hogy ha nem játszol a Scarface-szel, akkor érdemes visszaállítani az alapállapotot, magyarán az x-et kivenni a mezőből.

FABLE TLC

➲ Lenne egy kis problémám a Fable The Lost Chapters nevű játékkal. Ott tartok, hogy egy démonkapunak kéne megtudakolni a nevét, de ugye azt csak egy ember tudja, egy templomféleség előtt, akinek piros színű drágakövek kellenek cserébe. Találtam rubintot, ami piros színű, és még drágakő is, de akkor mégis miért nem fogadja el? Netán nem rubint kell? És egyáltalán, hol van az a kő? Előre is kösz, mert már halálra idegesít!

Ez a Witchwood Stones közelében lévő kapu, és az Avo Temploma előtt álló férfinak egy rubint követ (rock trollok dobnak ilyet) kell adni, azt viszont nem tudom, hogy miért nem fogadja el. Mindenesetre a drágakő nélkül is teljesíthető a feladat, a lényeg, hogy van négy kő a kapu közelében, és mindegyiken egy jel, üsd meg olyan sorrendben ezeket, hogy a H-I-T-S szócskát adják ki.

C&C TIBERIUM WARS

➲ Egy kérdésem lenne. Tudnátok nekem a Command & Conquer 3 Tiberium Wars-hoz full mentést adni, és ha igen, akkor azt hova kell másolni? ➲ BENCE

Innen tölthető: http://tinyurl.com/38kr9p6 a fullos save állomány, és a mentés helye: C:\Documents and Settings\Felhasználóneved\Application Data\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles\ProfileName

SPLIT SECOND

➲ Az volna a gondom, hogy a haverral játszanám a Split Secondot egy gépen, de sehogy sem lehet csak két joypaddal játszani, és ugye billentyűzettel kényelmetlen! Minden esetben a billentyűzetről megy csak, hiába ismeri fel a játék, és állítjuk be a joypadok konfigját!

Általánosságban elmondható (a fórumokon rengeteg variáció van), hogy a vezetékes Rumblepad 2 és XBOX360 kontrollerek működnek csak split screen alatt. Amelyikkel megy a menü, az többnyire osztott képernyő alatt is teszi a dolgát, és az nem elég, ha a Beállítások szekcióban felismeri az eszközt, az osztott képernyőhöz muszáj, hogy a menüben is lépkedni lehessen mindkét kontrollerrel. Xinputemu és az xpadder (XBOX360 gamepad emulátorok) is rengeteg helyen felbukkannak mint lehetséges megoldások, de ezt csak kísérletezéssel lehet a Te oldaladról igazolni, mert ugyanannyi ellenvélemény is van…

SW BATTLEFRONT 2

➲ Feltelepítettem a SW Battlefront 2-t a gépemre, de a Windows 7 ismét feladta a leckét. A telepítéssel nem volt gond, el is indul a játék, de ahogy betöltök egy pályát, vagy kezdek egy kampányt, kidob a játék (még hibaüzenet sincs, csak kilép). Futtattam a játékot compatibility mode-ban is, és megnéztem, mit tud a Compatibility Troubleshooting, de nem sokra mentem velük. Kérlek, ha tudjátok, írjátok meg, mit lehet csinálni.
➲ POLA85

Valószínű, hogy Realtek (integrált) hangkártyád van. Navigálj el az alaplapod gyártójának weboldalára, és töltsd le a legfrissebb hangkártyadrivert, ha onnan nem megy, akkor csekkold ezt: http://tinyurl.com/82qfbz.
Aztán a Vezérlőpult/Hardver és hang/Hang/Felvétel fül, ott jobb egérgomb a felsorolt eszközökön, és a Letiltott eszközök megjelenítését kapcsold be, majd a ténykedés eredményeképp felbukkanó Sztereo Mixet engedélyezd.

GODFATHER 2

➲ Elakadtam a Godfather 2-ben. Floridában vagyok, és nem tudom, hogy mit kell csinálni. Ezt írja ki: Weaken Granados and Tony Rosato: Take over 1 of their crime rings. Mit kell itt csinálni? Mi a feladat?
A választ előre is köszi! ➲ DRAGONM

A jelzett úriemberektől át kell venni (naná, hogy erőszakosan) az egyik „érdekeltségi körüket" (crime ring), magyarul kiválasztasz egyet az üzleteik közül, és az összes vele azonos típusút elfoglalod, érdemes a gyémántpiacra koncentrálni, mert ott golyóálló mellény a bónusz.

SAINT'S ROW 2

➲ A segítségeteket kérném a Saints Row című játékkal kapcsolatban. A „Ronin mission 5 orange treat level" küldetésnél, ahol a két bandatagot kell a reptéri kisautóval üldözni, a bejátszás után elsötétül a képernyő, és lefagy a program. Sajnos patchet nem találtam. A játékot Windows 7 Home Premium oprendszeren futtatom.
Segítségeteket előre is köszönöm.

A http://tinyurl.com/354neb6 oldal két megoldást is javasol erre a bugra:
1. Újrakezdeni a küldetést, és többször próbálkozni,
2. Ha toboroztál bárkit is a küldetéshez, felejtsd el, próbáld anélkül.
Illetve egy másik, bevált megoldás szerint, hogy ha a cut-scene-t (átvezető videót) rögtön megszakítod ESC-kel, akkor nem fagy le utána.

JUST CAUSE

➲ Két problémával fordulok hozzátok. A Just Cause-ban egy küldetéssel nem tudok megbirkózni. Egy szigeten, a villában kell elkapni valakit, szerintem ez az utolsó küldetés lesz. Már mindent kipróbáltam, elmentem a felfegyverzett helikopterért, de úgy se sikerült, folyton kilőtt egy vadászgép. Tudom, nem szép dolog, de nem tudtok csalást hozzá? A F.E.A.R Extraction Pointtal lenne még gondom. 15 percnyi játék után egy zavaró, búgó, sípoló hangot lehet hallani. Az ESC lenyomása után kis időre megszűnik, mi lehet ez? Lehet javítani? Köszi a választ. Üdvözlettel, ➲ ZOZ

Just Cause: Ez a Taking Out The Garbage pálya (nem az utolsó, de már közel vagy). Szóval az eleje gondolom világos, távol a szigettől lekérünk egy Gyrocoptert, és ráugrunk a kormányzati épület tetejére, az ott ólálkodó tankot meg rakétavetővel, gránátokkal kilőjük, és ekkor kell feljutni a hegyoldali villához. A lényeg, hogy jó irányba indultál, valóban helikopter kell, tehát lehívni egy Gyrocoptert, vagy a spéci fegyverrel megszerezni a közelben cirkáló harci koptert, és a vadászgépek elől földközelben szlalomozva felzúzni a villához. Sajnos cheat nincs, itt vannak trainerek, de hogy melyik használható és mennyire, azt nem tudom: http://tinyurl.com/352j7dh
Az említett pályához ajánlanám még ezt a videósegédletet is: http://tinyurl.com/3xu5ot7
F.E.A.R.: Gondolom, integrált (alaplapi) hangkártyád van, nos, az alaplap gyártójának webhelyéről le kellene tölteni a legfrissebb hangkártyadrivert, aztán az X:\Program Files\Sierra\FEAR\FEARXP\ConfigXP.exe fájlt elindítani, és a Disable Sound Filters és a Disable Hardware Sound részeket kipipálni, ha a drivercsere nem segít.

LEGO HARRY POTTER

➲ Nagy problémám lenne. A LEGO Harry Potterrel játszom, és Aragogot kéne megölni. Van ott egy pók, amit fel lehet emelni, de semmi értelme nincsen. Már videókat is néztem az interneten, de mindig ugyanaz a videó van fenn, és épp az nincs benne, hogy hogyan kell megölni.
Ha tudnál segíteni, az nagyon jó lenne.
Köszönettel ➲ BENTIX11

A sötétebb pókot kell elkábítani, majd a Vingardium Leviosát használva, a Special gombot lenyomod és nyomva tartod. Lebeg és forogni kezd a kiszemelt pók, aztán egy idő után elengeded a gombot, és újra megnyomod, akkor Aragoghoz hozzávágja a csomagot.

DRIV3R

➲ A Driv3r című játékkal szeretnék játszani, de az irányítás annyira rossz (pontosabban nem esnek a kezem ügyébe a gombok), hogy teljesen elvette a kedvem. Nemrég az egyik barátom említette, hogy át lehet állítani, de nem találom, hogy hol.
Ha megírnátok, hol lehet, annak nagyon örülnék.

Én úgy emlékszem, hogy nem lehet átállítani, sőt, rémlik, hogy a szaksajtó ezért szapulta is rendesen. Mivel a 4. részben, a Parallel Lines-ban már lehetett az irányítást konfigurálni, talán a cimborád ezzel keveri…

CSAK TAPINTATOSAN

Acer T231H

Az Acernek már volt korábban egy érintésérzékeny kijelzővel szerelt monitora, a T230H. Most bemutatták ennek továbbfejlesztett változatát is, ez a T231H típusjelzést kapta.

Kétségtelenül az idei év egyik fontos trendje – természetesen a 3D-s megjelenítők térhódítása mellett – az érintésérzékeny monitorok terjedése. Ilyen megjelenítőkkel találkozhattunk már a korábbi években is, a technológia egyáltalán nem új, de az idén jutottunk el oda, hogy gyakorlatilag minden gyártó kínálatában megtalálhatók már a „nem csak a szemnek szánt" modellek. A T231H 23" képátlóval és 1920x1080 képpontos felbontással rendelkezik, válaszideje (szürkéből szürkébe váltás esetén) 2ms. A natív kontrasztot nem adja meg a gyártó, csak a dinamikusat, amit a rendkívül hangzatos nevű Acer Adaptive Contrast Management technológiával hoznak létre, értéke pedig 80000:1.

A megjelenítőt DVI vagy HDMI porton keresztül kapcsolhatjuk PC-hez vagy más forráskészülékhez. A monitor dőlésszöge 5 és 60 fok között állítható a kényelmes használat érdekében, és a talp kialakításának köszönhetően e művelethez csak az egyik kezünkre van szükség.

A megjelenés pontos idejét és a monitor várható kiskereskedelmi árát lapzártáig nem hozták nyilvánosságra.

3D FILMEKRE HANGOLVA

Toshiba Satellite A665

Több 3D képességgel felvértezett noteszgéppel találkozhattunk már, de a Toshiba készítette el az első olyan példányt, amely képes lejátszani a 3D-s Blu-Ray filmeket.

Ehhez értelemszerűen olyan LCD monitorra van szükség, ami 120 Hz-es frissítési frekvenciára képes, így ez a gép is ilyet kapott, mégpedig egy LED háttérvilágítással ellátott, 15,6" méretű példányt. A felbontás azonban csak 1366x768 képpont, így a Blu-Ray filmek minden apró részletét nem tudja megjeleníteni, bár ekkora képméretnél ennek nincs különösebb jelentősége. A kijelzőt egy 1 GB fedélzeti memóriával szerelt nVidia GeForce GTS 350M vezérlő hajtja meg, ami együttműködik a 3D-ért felelő nVidia 3D Vision-nel. Központi egység gyanánt négymagos Intel Core i7-740QM CPU szolgál, amihez 4 GB DDR3 memória társul.

Az optikai meghajtó természetesen egy Blu-Ray író, a háttértár pedig egy (gyorsulás érzékelővel védett) 640 GB-os merevlemez. A konfiguráció további szolgáltatásai között Harman/Kardon hangszórók, arcfelismerésre képes webkamera, Wifi, Bluetooth, HDMI port valamint 5 az 1-ben kártyaolvasó szerepelnek.

Az előre telepített Windows 7 Home Premium rendszerrel érkező gép a tervek szerint már kapható lesz mire e sorokat olvassátok, magyarországi ár még nem áll rendelkezésre, a tengerentúlon 1600 USD körüli induló árral lehet számolni.

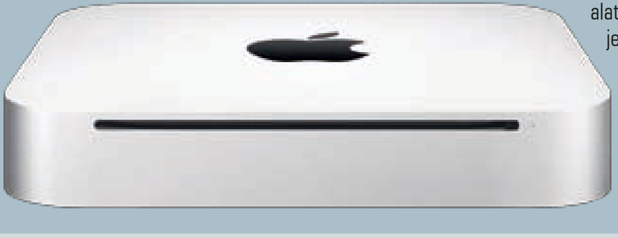
CSEPEREDŐ APRÓSÁGOK

Apple Mac Mini

Az Apple frissítette legkisebb számítógépét, a Mac minit, ami többek között gyorsabb processzort, jóval erősebb grafikus vezérlőt, HDMI portot és SD kártya olvasót kapott.

Egy alap, asztali modellt és egy szerverváltozatot dob piacra az Apple az új Mac Miniből. A kisebbik verzióban 2,4 GHz-es, 3 MB megosztott L2 gyorsítótárral ellátott Intel Core 2 Duo processzort és 2 GB 1066 MHz-es DDR3 SDRAM-ot (ami 8 GB-ig bővíthető) találunk, a háttértár szerepét pedig egy 320 GB-os, 5400 rpm-es HDD tölti be.

A nagyobbik testvérben már 2,66 GHz-es Core 2 Duo dolgozik, alapkiépítésben 4 GB RAM (szintén 8 GB-ig bővíthető) és két darab, 7200 rpm-es, 500 GB-os merevlemez társaságában. A videovezérlő mindkét gépben egy 256 MB-os, integrált Geforce 320M, ami nagyjából kétszer erősebb a korábbi minikben használt megoldásnál. Az új gépek is megkapták az Apple nagyobb modelljeinél már megismert, egy alumíniumtömbből készült unibody házat, ami nemcsak tetszetős, de a gép életciklusának végén nagyrészt újrahasznosítható. Érdemes még megemlíteni, hogy az asztali változat fogyasztása idle módban 10 W alatt marad, ami nagyjából 25%-os csökkenést jelent a korábbi generációhoz képest.



Az új Mac minik már itthon is kaphatóak lesznek, mire a Guru jelen számát kézhez kapjátok, a kisebbik változat 240, míg a nagyobbik 345 ezer Ft körüli összegbe fog fájni.

VETÍTÉS INGZSEBBŐL

Samsung SP-H03

A Samsung egy új, LED fényforrással ellátott pico vetítőt mutatott be, ami elsősorban a sokat utazó felhasználók számára tehet jó szolgálatot.

A kivetítő WVGA (854×480) képet tud prezentálni, 30 ANSI lumenes fényereje ugyan a normál projektorokhoz képest elenyészőnek mondható, de a pico projektorok között erősnek számít. A projektor 1 GB beépített belső memóriával rendelkezik, így a dokumentumok, videók és zenei vagy egyéb hangalapú tartalmak közvetlenül is feltölthetők rá. Az eszköz Micro SD foglalattal és USB porttal is bír, így további külső adathordozók, illetve memóriakártyák is csatlakoztathatók hozzá. Emellett PC-ről, VGA kimenetről, AV kompozit kábelről, videokameráról, netbookról vagy okostelefonról is fogadja a vetítendő anyagot. Önállóan is képes Office állományok megjelenítésére, így számítógép használata nélkül is tarthatunk vele prezentációt. Képes megnyitni PDF dokumentumokat, valamint számos video-, kép- és hangformátumot kezel. A mindössze 6,35 x 3,81 x 6,35 cm méretű, 170 grammot nyomó, 2x1 W sztereó hangszórópárral ellátott SP-H03 elfér egy zsebben, kivehető akkumulátora pedig gazdaságos üzemmódban mintegy 2 órán át bírja egy feltöltéssel.

A készülék várható hazai árát eleddig nem közölte a gyártó, a tengerentúlon a tervek szerint 300 USD körüli összegért lesz hozzáférhető.

TAKARÉKOS VADÁSZFELSZERELÉS

Arctic K381, M551, M571

Az eddig elsősorban hűtési megoldások terén domborító Arctic Coolingnál (mostantól Arctic néven futnak, a Coolingot el fogják hagyni) úgy döntöttek, hogy egyéb PC perifériákkal is be kívánnak törni a piacra.

Ennek örömére mindjárt két gamer egérrel és egy billentyűzettel jelentkeztek. A K381 típusjelű billentyűzet fekete és fehér színben fog forgalomba kerülni. Tervezésénél fontos szempont volt, hogy a lehető „legáramvonalasabb” legyen, így nem foglal felesleges helyet az asztalon. A hangerőszabályzó és standby gombok mellett 12 programozható funkcióbillentyű is helyet kapott rajta. Magyar kiosztású egyelőre nincs belőle, de talán majd idővel…

A vállalat két első, játékos egerénél is fontos szerepet játszott az ésszerűség, így az áruk is viszonylag kedvezőnek mondható. A billentyűzethez hasonlóan ezek is fehér illetve fekete színben lesznek rendelhetők. Mindkét példány 2400 dpi felbontású lézeres szenzorral rendelkezik és USB porton keresztül köthető a PC-hez. A nagyobbik M571 jelű példány súlyeloszlása négy darab, egyenként 6,5 grammos súllyal szabható alakítható a felhasználó ízléséhez. Emellett kisebbik testvéréhez képest kapott egy harmadik egérgombot is.

Egyelőre csak Európára érvényes árak ismertek, a kisebbik egér és a billentyűzet 18, míg a nagyobbik rágcsáló 21 euróba fog kerülni.

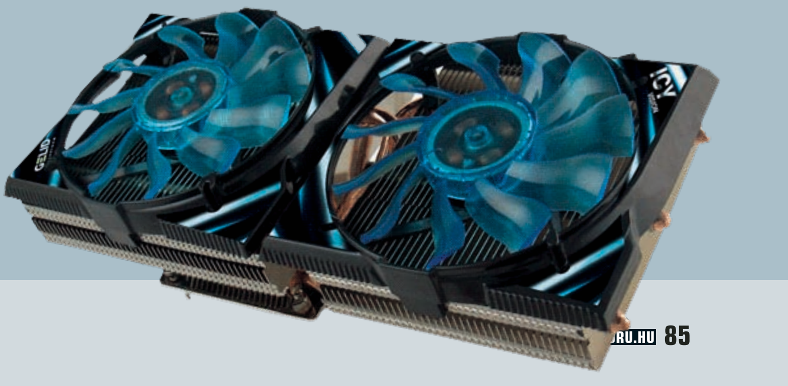
FAGYOS TEKINTET

Gelid Icy Vision

A Gelid egy méretes VGA hűtővel jelentkezett, az Icy Vision egyaránt számíthat az Ati és nVidia párti tuningőrültek figyelmére, hiszen mindkét gyártó számos kártyájára felszerelhető.

Ugyanolyan építési elvet követ a Gelid új üdvöskéje, mint amit a processzorhűtőknél megszoktunk. A grafikus maggal egy réztalp érintkezik, ahonnan 5 hőcső vezeti el a meleget 85 db, 0,4 mm vastagságú alumíniumlamellához. A bordáról két 92 mm-es, UV reagens anyagból készült, S alakú lapátokkal szerelt ventilátor fújja le a meleget, amelyek fordulatszáma percenként 2000.

A Crossfire és SLI kompatiblis Icy Vision az alábbi (referencia) kártyákra szerelhető fel: Ati HD4850, HD4870, HD4890, HD5830, HD5850, HD5870, nVidia 9800GT, 9800GTX, GTS250, GTX260, 275, 280, 285, 465, 470 és 480. A hűtőhöz gyárilag mellékelik a RAM-ok és feszültségszabályzó modulok hűvösen tartásához szükséges bordákat, valamint adnak mellé egy adag GC-2 típusjelű pasztát is. A gyári tesztek alapján a borda egy GTX 480-as kártyát üresjáratban 37, teljes terhelés mellett pedig 66 fokon tudott tartani, míg az eredeti gyári hűtővel 46 és 88 fokot mértek hasonló körülmények között. A hűtő magyarországi elérhetőségét és árát még homály fedi, tőlünk nyugatabbra azonban már kapható lesz mire a Guru jelen száma megjelenik, ott 46 eurót fognak kérni érte, s öt év garanciát adnak rá.



MÉDIALEJÁTSZÁS IZOMBÓL

Asrock Core 100HT 100HT/BD

Az Asrock egy új aprócska gépet jelentett be, ami az ebben a kategóriában megszokottnak tekinthető Intel Atom – nVidia ION páros helyett mobil Core processzorokra és HM55 chipkészletre épül.

Tökéletes HTPC lehet az Asrock új gépéből, hiszen kicsi és csendes, mindamellett a Full HD videók lejátszása sem jelent gondot a számára. A gép az Intel mobil HM55 Express chipkészletére épül, így támogatja a mobil Core i7, i5 és i3 processzorokat, amik jóval nagyobb teljesítményre képesek, mint az Atomok.

Ezek a processzorok tartalmazzák az Intel HD Graphics integrált videovezérlőt, ami a mai követelményeknek megfelelően támogatja a Full HD lejátszásának hardveres gyorsítását, játékra

mindamellett nem igazán alkalmasak. A gépekbe legfeljebb 8 GB 1066 MHz-es DDR3 memória pakolható. Az új Asrock konfiguráció kétféle változatban lesz kapható, a 100HT-ben DVD-írót, míg a 100HT/BD Blu-Ray kombót találunk. Háttértárként két 2.5" méretű HDD vagy SDD használható (gyárilag egy HDD-t kapunk). A hangkeltésért egy 7.1 csatornás integrált vezérlő felel, ami többek között THX TruStudio Pro kompatibilis.

A gépek várható árait és megjelenésük pontos dátumát lapzártáig nem hozták nyilvánosságra.

DIGITÁLIS SVÁJCI BICSKA

MSI Wind Top AE2280

Az idei CeBIT-en már megmutatta az MSI a nagyközönségnek az AE2280 jelű „egybegépének" prototípusát, amit mostanáig csiszolgattak, s végül hivatalosan is bejelentették az érkezését.

Intel Core i3, illetve Core i5 processzorok közül mazsolázhatunk az AE2280 megrendelésekor, előbbiek közül a 2,93 GHz-es 530-ast vagy a 3,06 GHz-es 540-est kérhetjük, míg az Core i5 családból a 3,2 GHz-es 650-es választható. A központi memória két SO-DIMM foglalatba pakolható, alapkiépítésben 4 GB-nyi DDR3 modult kapunk, ami később 8 GB-ra bővíthető. Háttértárként egy 3.5" méretű, 640 GB-os, SATA II-es merevlemez szolgál.

Az alapváltozat részét képezi egy 512 MB memóriával felszerelt Ati Mobility Radeon 5430-as vezérlő, amit opcionálisan egy 1 GB-os 5730-ra cserélhetünk. Ezek egy 21,5" méretű, érintésérzékeny (multi-touch képes) LCD panelt hajtanak meg, ami Full HD, azaz 1920x1080 képpontos felbontással rendelkezik. A konfigurációt többek között egy 2x5 W teljesítményű hangszórópár (THX Trustudio Pro kompatibilis), vezeték nélküli egér és billentyűzet, Wifi, HDMI, 6 az 1-ben kártyaolvasó, MCE kompatibilis távirányító, 1,3 megapixeles webkamera és egy opcionális TV tuner teszi teljessé.

A gép előre telepített, 64 bites Windows Home Premium rendszerrel érkezik. Árat és pontos megjelenési dátumot lapzártáig nem közölt a gyártó.

TEREBÉLYES CSALÁDFA

Chieftec Nitro

A Chieftec bemutatta Nitro sorozatú tápjait, az új jövevények joggal tarthatnának igényt valamiféle nagycsaládos kedvezményre, hiszen nem kevesebb, mint tízen vannak.

A sorozat legkisebb tagja 350 W, míg a legnagyobb 1200 W teljesítményre képes. Az alsó szegmensben – 350 W és 550 W között – 50 W-onként lépdelhetünk felfelé, míg 550 W és 950 W között 100 W-onként jön egy újabb modell, a hierarchia csúcsát pedig a már említett 1200 W-os szörnyeteg képezi.

Fentiek tekintetében gyakorlatilag bármilyen kiépítettségű PC-hez találhatunk megfelelő példányt a modellpalettán. A kisebb (500 W alatti) egységek hűtéséért egy 12 cm átmérőjű ventilátor felel, míg a nagyobb modellekben már egy 14 cm-es légkavaró teljesít szolgálatot. Mindkét esetben az üzemi hőmérséklettől függ a ventilátor fordulatszáma, de konkrét értékeket és zajszinteket egyelőre nem közölt a gyártó.

A tápegységek mindegyike 80 Plus Bronze minősítést kapott. Említést érdemel még, hogy a nagyobb ventilátorral szerelt modellek moduláris kábelezéssel rendelkeznek, így a gépházban minimálisra csökkenthető a kábelkígyó-populáció.

A tápegységeit árait egyelőre nem közölte a gyártó, így még hazai elérhetőségről sem tudunk beszámolni.

V6, BITURBO, MI KELL MÉG?

Cooler Master V6GT

A Cooler Master egy nagyteljesítményű processzorhűtővel jelentkezett, ami nemcsak a hűtési képességek, hanem a megjelenés terén is igyekszik kilógni a sorból.

Valószínűleg autómániások dolgozhatnak a Cooler Master design, illetve névadó részlegein, hiszen a V6GT nemcsak nevében, hanem design elemeiben is egy menő verda motorterét próbálja a leendő vásárlók képzeletébe idézni.

A V6GT elnevezés utal a hat darab, 6 mm átmérőjű, rézből készült hőcsőre, amik a processzortól terelik a felgyülemlett meleget az 55 db, aszimmetrikusan kialakított lamella felé. A bordán két 12 cm-es, PWM szabályzású DynaLoop ventilátort találunk, ezek fordulatszáma 800 és 2200 rpm között változhat, 15–38 dBA zajtermelés mellett. A hűtő a manapság szokásos Intel LGA 1366/1156/775 és AMD AM2/AM2+/AM3 foglalatokra szerelhető fel.

A gyári tesztek során egy V6GT képes volt tartósan 66 fokon tartani egy 5,269 GHz tuningolt Intel Core i5 655K processzort, ami bizony figyelemre méltó eredmény. A legbrutálisabb szolgáltatást hagytuk a végére: a hűtő tetején található egy olajsapkát imitáló kapcsoló, aminek elforgatásával lehet szabályozni, hogy a beépített LED-ek kék, piros vagy lila színnel világítsanak…

Lapzártáig nem hozták nyilvánosságra sem a hűtő piacra kerülésének dátumát, sem a várható árát.

DOROMBOLÓ VADMACSKA

Mad Catz Triton AX180 Wireless

Egy vezeték nélküli headsetet jelentett be a Mad Catz, ami a nagyobb mozgásszabadság biztosítása mellett egyéb szolgáltatásokkal is igyekszik elnyerni a játékosok kegyeit.

Az új headset fejlesztésénél a korábbi, vezetékes AX 180 képezte a kiindulási alapot. Olyannyira, hogy ehhez a régebbi példányhoz is megvásárolható lesz ősztől kiegészítésként az új modellnél használt vezérlő, illetve adó-vevő egység, amellyel „vezetéknélkülivé" alakítható. A fejhallgató egyaránt használható lesz PC-hez, Xbox 360-hoz és PS3-hoz is. Az analóg audiojeleket fogadó, asztalai egység (Base Station) 2,4 GHz-en kommunikál a felhasználó övére csíptethető Portable Control Unit vezérlőegységgel, amely kábellel csatlakozik magához a füleshez.

A Base Station USB-ről kapja az áramellátást, így nincs szükség külön tápra, míg a Portable Control Unitot (újratölthető) AA elemek táplálják. A vezérlőegységen a hangerőszabályzó mellett Xbox Live portot is találunk. Itt kapott helyet továbbá a virtuális 3D hangzás kapcsolója, valamint egy olyan gomb, amelynek segítségével a játékosok saját hangjukat monitorozhatják.

A headset szeptembertől lesz kapható, hazai árát idáig nem határozták meg, az Egyesült Államokban a tervek szerint 150 USD körüli áron lesz majd hazavihető.

LELAKATOLT ADATOK

Corsair Padlock 2 16 GB

A Corsair bemutatta legújabb USB kulcsát, a Padlock 2 16 GB-os változatát, amely többek között egy számzár segítségével védi a rábízott adatokat.

Az USB kulcsok megjelenése óta immár eljutottunk oda, hogy a piacon kapható számtalan USB kulcs gyártója – köszönhetően a hatalmas kínálatnak – kénytelen mindenféle extraszolgáltatásokkal felhívni a portékájára a nagyérdemű figyelmét, hogy valahogy kitűnjön a tömegből.

Ez a fajta igyekezet általában különböző biztonságot növelő, illetve titkosítást szolgáló megoldások formájában ölt testet. Láttunk már ujjlenyomat-olvasóval, illetve különböző szoftveres védelmekkel ellátott meghajtókat, s a jobb minőségű termékeknél a 256 bites AES titkosítás ma már szinte kötelezőnek mondható. A Corsair néhány hónappal ezelőtt mutatta be a Padlock 2 első változatát, amely 8 GB kapacitású volt, most pedig elkészítették ennek 16 GB-os utódját.

A meghajtó oldalán egy apró számbillentyűzet kapott helyett, ezen egy 4–10 jegyű kódszámot bebillentyűzve „nyithatjuk" és „zárhatjuk" a meghajtót – akárcsak a pár évtizede rendkívül népszerű számzáras aktatáskáknál. Ha elfelejtjük a kódot, akkor alaphelyzetbe állíthatjuk a meghajtót, de ekkor minden adatot töröl.

A meghajtó piacra kerülésének pontos idejét, valamint várható kiskereskedelmi árát lapzártánkig nem árulta el a gyártó, így még itthoni megjelenéséről sem tudunk beszámolni.

HATÉKONYABB HANGÁTVITEL

Logitech USB Headset H530 / H555

A Logitech két új, mikrofonos USB fejhallgatót mutatott be, amelyek a hangzatos nevű Super Wideband Audio technológiát használják a hatékonyabb netes hangátvitel érdekében.

Mindkét fülesben 31 mm átmérőjű membránok dolgoznak, melyek 20 Hz és 20 KHz képesek lesugározni a hangokat. A számítógéphez USB porton keresztül kapcsolhatók, így megszűnnek az analóg átvitelből fakadó esetleges zajok, torzulások. A headsetek további közös jellemzője a háttérzajokat kiszűrő mikrofon, ami a 100 Hz és 10 KHz között hangokat veszi, ez tökéletesen elegendő a beszédhangok átviteléhez. A H555 hangszórói behajthatók, így szállításkor kevesebb helyet foglalnak.

Mindkét fejhallgató kompatibilis a Logitech Vid HD, a Windows-os Skype 4.0 (vagy újabb) és a Mac-es Skype 2.8 (vagy újabb) szoftverekkel. A Skype által kifejlesztett Super Wideband Audio technológia segítségével a beszédhang sokkal természetesebbnek hangzik. Ezenfelül ez a megoldás hozzávetőleg feleakkora sávszélességet használ, mint a hagyományos rendszerek, illetve képes valós időben optimalizálni az adatforgalmat a hálózat terheltségének függvényében.

A tervek szerint mindkét termék kapható lesz mire e sorokat olvassátok, hazai árak még nem ismertek, Európában a Laptop Headset H555 60, míg az USB Headset H530 50 eurós javasolt fogyasztói áron jelenik meg.

LOPAKODÓ ELEKTRONOK

OCZ StealthXStream 2

Új tápegységcsaláddal jelentkezett az OCZ, ami egyelőre négy – nem moduláris felépítésű – tagot számlál, a legkisebb 400 W, míg a legnagyobb 700 W teljesítményű.

Tulajdonképpen egyfajta vérfrissítésről beszélhetünk az új család bevezetése kapcsán, hiszen az OCZ-nek már létezett egy StealthXStream termékvonala, most ez esett át modernizáláson. A tápok teljesítményét az általános igényekhez igazították, a legkisebb, 400 W-os darabtól 100 W-onként felfelé lépdelve juthatunk el a legerősebb, 700 W-os tápig. A két nagyobb modell támogatja a dual GPU-s rendszereket, a két kisebb viszont nem.

A hűtésről mindegyik egységben egy golyóscsapágygyal ellátott, 120 mm-es ventilátor gondoskodik, azonban fordulatszámra, zajszintre, illetve légszállításra vonatkozó adatokat nem ad meg a gyártó. Az ATX12V v2.2 és EPS12V szabványokkal kompatibilis tápegységek mindegyikét ellátják túlfeszültség, túláram és rövidzár elleni védelemmel, így minimálisra csökken az esélye, hogy valamilyen áramellátással kapcsolatos probléma esetén a számítógép érzékeny alkatrészei tönkremenjenek.

Hazai árakkal és elérhetőséggel kapcsolatos információk még nem láttak napvilágot, a tengerentúli árak azonban már ismertek: 58 USD (400 W), 62 USD (500 W), 74 USD (600 W) és 87 USD (700 W). A tápegységek hároméves garanciával kerülnek forgalomba.

FEKETE IGÁSLÓ

Iiyama E2271HDS-B

Az Iiyama egy új 22 colos monitorral jelentkezett, ami – bár semmi különössel nem kívánja elkápráztatni a felhasználókat – a hétköznapi használat során hű társ lehet.

Fényes fekete zongoralakk bevonatot kapott az E2271HDS-B kávája, ami bár jól néz, de a napi használat során nem biztos, hogy szerencsés. Egyrészt minden porszem meglátszik rajta, másrészt van akit adott esetben zavarhat a káva csillogása.

A megjelenítésért egy 1920x1080 képpont felbontású TN panel felel, ennek paraméterei átlagosnak mondhatók. Válaszideje 5ms, betekintési szöge vízszintesen 170, függőlegesen pedig 160 fok. Natív kontrasztja 1000:1, ami dinamikus módban 5000000:1 értékre is emelkedhet, ez ugyan remekül hangzik, de mint tudjuk gyakorlati haszna nem sok van… A korszerű, LED-es háttérvilágítás maximálisan 250 cd/m² fényerőt biztosít, mindössze 21 W átlagos fogyasztás (készenlétben kevesebb mint 1 W) mellett.
A készülék három bementet (VGA, DVI és HDMI) kapott, valamint a multimédia jegyében egy 2x1 W teljesítményű hangszórópárral is ellátták.
A monitor magyarországi árával kapcsolatban lapzártáig nem látott napvilágot információ, a tengerentúlon azonban már rendelhető, ott mintegy 260 zöldhasúval kell könnyítenünk magunkon, ha birtokolni kívánjuk.

írta: Horváth Patrik

GURU ÁLOMPC

Az elmúlt hónap elég sok változást hozott az általunk összeállított gépek életében. A legolcsóbb konfiguráció ára nem igazán változott, a Power viszont már több mint 10, a Value pedig több mint 20 ezer forinttal kedvezőbb árcédulát kapott.

Ebben döntő szerepe volt a memóriaárak esésének valamint annak, hogy a Valueban a Radeon 5850-et Geforce GTX 460-ra cseréltük. Utóbbi új fiú a VGA-piacon, amiről pár oldallal arrébb olvashattok egy tesztet is. Kifejezetten ajánlott vétel az értelmetlen Radeon HD5830 helyett, hiszen jelenleg azzal mozog egy árban, sebességben és tuningolhatóságban viszont jobb nála. A 5850-nél ugyan gyengébb valamivel, viszont jóval olcsóbb is nála. A legdrágább gép ára változott a legnagyobb mértékben, ugyanis a Dreamland nem kevesebb, mint 50 ezer forinttal lett megfizethetőbb. Sajnos az SSD-k ára nem akar csökkenni, így annak a technológiának a terjedése még várat magára. Jelentősen olcsóbb lett a Dell 27"-os nagyfelbontású monitora is, így egyre szélesebb réteg számára lesz elérhető az idő előrehaladtával. A jellemzően össze-vissza változó árral rendelkező Logitech Z-2300-as hangrendszert ideiglenesen nyugdíjaztuk és a szintén remek hangzással rendelkező Harman / kardon Soundsticks II került a helyére azonos áron.

PC GURU BASIC

Alaplap	Gigabyte GA-MA785GMT-UD2H	22 ezer
Processzor	AMD Athlon II X2 245 BOX	16 ezer
Processzor hűtő	AMD gyári	-
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	27 ezer
Videokártya	MSI Radeon HD5750 1 GB	38 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-140 sztereó	6 ezer
TV Tuner kártya	-	-
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E1000	4 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-341 mATX	9 ezer
Tápegység	Corsair CX400	15 ezer
Billentyűzet	Logitech Value	2 ezer
Egér	Logitech RX1500 Laser	4 ezer
Egérpad	alap textil	1 ezer
TFT monitor	22" LG W2240T (1920x1080, TN)	39 ezer
Összesen (TFT nélkül)		165 ezer
Összesen (TFT-vel)		204 ezer

PC GURU VALUE

Alaplap	Asus M4A89GTD PRO	33 ezer
Processzor	AMD Phenom II X4 955 Black Edition	42 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	4 GB Kingmax Mars DDR3-1333 CL7	26 ezer
Videokártya	Gigabyte Geforce GTX 460 1 GB	60 ezer
Merevlemez	Samsung F3 1 TB 7200 rpm 32 MB SATA2	18 ezer
SSD meghajtó	-	-
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Realtek HD Audio (integrált)	-
Hangfalrendszer	Logitech X-240 2.1	13 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam E3500 Plus	9 ezer
Számítógépház	CoolerMaster RC-590	17 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech MX518	9 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Benq V2400 Eco LED (1920x1080, TN)	58 ezer
Összesen (TFT nélkül)		288 ezer
Összesen (TFT-vel)		346 ezer

PC GURU POWER

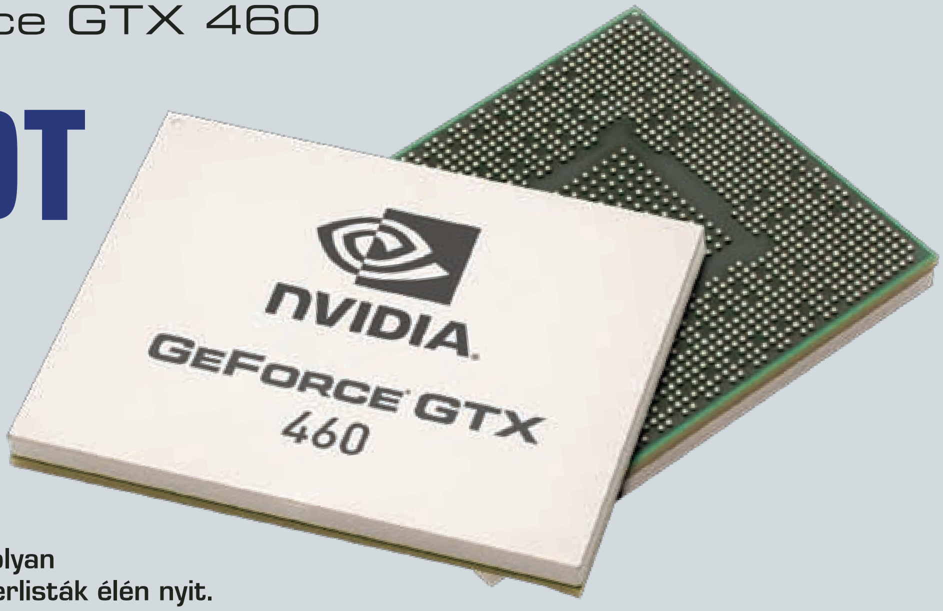
Alaplap	Gigabyte GA-P55-USB3	32 ezer
Processzor	Intel Core i5 750 (Lynnfield)	57 ezer
Processzor hűtő	Arctic-Cooling Freezer 7 Pro rev.2	5 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	59 ezer
Videokártya	Powercolor Radeon HD5870 1 GB	98 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 1,5 TB 64 MB	23 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	Samsung SH-S223F 22x DVD-RW	5 ezer
Hangkártya	Creative Sound Blaster X-Fi Titanium PCI-E	17 ezer
Hangfalrendszer	Harman / kardon Soundsticks II 2.1	44 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek DTV1800H	13 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element S	29 ezer
Tápegység	Cooler Master Silent Pro 500W	21 ezer
Billentyűzet	Logitech Wave	13 ezer
Egér	Logitech G9x	25 ezer
Egérpad	Steelpad QcK+	4 ezer
TFT monitor	24" Dell Ultrasharp U2410 (1920x1200, S-IPS)	132 ezer
Összesen (TFT nélkül)		481 ezer
Összesen (TFT-vel)		613 ezer

PC GURU DREAMLAND

Alaplap	Gigabyte GA-P55A-UD3	36 ezer
Processzor	Intel Core i7 860 (Lynnfield)	67 ezer
Processzor hűtő	Zalman CNPS10X Extreme	17 ezer
Memória	8 GB Kingston Hyper-X DDR3-1600 CL9 Kit	59 ezer
Videokártya	Sapphire Radeon HD5970 2 GB	178 ezer
Merevlemez	Western Digital Caviar Green 2 TB 64 MB	35 ezer
SSD meghajtó	Kingston SSDNow-V 30 GB	24 ezer
Optikai meghajtó	LG BH10LS30 10x Blu-Ray író	30 ezer
Hangkártya	Asus Xonar Essence STX	44 ezer
Hangfalrendszer	Genius Home Theater 6000 5.1	33 ezer
TV Tuner kártya	Leadtek PxDVR3200H PCI-E	20 ezer
Webkamera+mikrofon	Logitech QuickCam S 5500	11 ezer
Számítógépház	Thermaltake Element V	41 ezer
Tápegység	Corsair HX650	35 ezer
Billentyűzet	Logitech MX5500 Revolution	39 ezer
Egér		
Egérpad	Razer Goliathus Control	5 ezer
TFT monitor	27" Dell Ultrasharp U2711 (2560x1440, H-IPS)	169 ezer
Összesen (TFT nélkül)		669 ezer
Összesen (TFT-vel)		838 ezer

Teszt: nVidia Geforce GTX 460

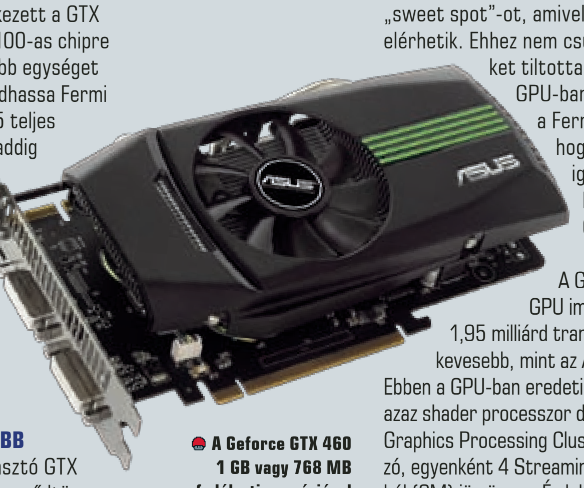
ÚJJÁÉLEDT G-ERŐ



[ÍRTA **MARTINM**] **Sokan már temették, de végül, közel egyéves bóbiskolás után az nVidia megrázta magát és megmutatta a világnak, hogy tud még olyan GeForce-t készíteni, ami azonnal a slágerlisták élén nyit.**

Az AMD tavaly szeptember óta kényelmes pozícióban volt a videokártyák piacán, és már-már úgy tűnt, nem lesz aki megszorongassa a Radeonokat. Az Intel Larrabee projektje hamvába holt, de ha elkészült volna, akkor sem a megfizethető játékoskártya mezőnyében indult volna. Az nVidia még egy darabig próbálkozott GTX 200-as szériájával, de hamar belátta, hogy nem tud lépést tartani az egyébként kiválóan sikerült Radeon HD5000-es VGA-kal. S akkor végre, hosszas halogatás után elkészült a Fermi, és hát be kell vallanunk, nem sikerült tökéletesen. A hatalmas, 3 milliárd tranzisztorból álló GF100-as GPU gyártása olyan rossz hatásfokú (volt), hogy még a csúcsnak számító GTX 480-as modellen sem tudták minden modulját engedélyezni. Ugyan a kártya így is gyorsabb lett, mint az addig csúcstartó, egy GPU-s HD5870, ezért a plusz 10-15%-ért hatalmas árat kellett fizetni. A 1,5x drágább kártya nagyon sokat fogyaszt, hihetetlenül melegszik és a kezdeti időkben a beszerzéséhez is jó adag szerencse kellett.

Öccse, a GTX 470 kisebb volt, kevésbé melegedett, de húzós ára miatt továbbra sem volt versenyképes a felsőkategóriás Radeonokkal. A nehézkes indulás után sem lett jobb a helyzet: megérkezett a GTX 465, ami továbbra is a GF100-as chipre épült, ám az nVidia még több egységet letiltott, hogy olcsóbban adhassa Fermi alapú kártyáját. A GTX 465 teljes bukás lett, a szaksajtó az addig készült legrosszabb GeForce-nak bélyegezte és sokan már a GeForce FX (5000-es széria) megismétlését látták, amikor is megérkezett a GF104 és feje tetejére állította az egész piacot.



A Geforce GTX 460 1 GB vagy 768 MB fedélzeti memóriával kerül forgalomba

AMIKOR A KEVESEBB TÖBB

A gyors, ámde sokat fogyasztó GTX 480, a drága GTX 470 és a csődtömeg GTX 465 után sok mindent kellett rendbe tennie az nVidiának, hogy megmentse a Fermi becsületét és végre méltó ellenfele legyen az AMD Radeonoknak. Drasztikusan csökkenteni kellett a fogyasztást és a hőtermelést, valamint gazdaságosabban gyártható, olcsóbb GPU kellett, hogy ár/érték arányban elérhessék azt a bizonyos „sweet spot"-ot, amivel a legtöbb vásárlót elérhetik. Ehhez nem csupán hibás egységeket tiltottak le az eredeti Fermi GPU-ban, hozzányúltak a Fermi alapfelépítéséhez, hogy a középkategória igényeihez szabhassák a DX11-es GeForce GPU-t.

A GF104-es jelölésű GPU immáron „csupán" 1,95 milliárd tranzisztorból áll, ami kevesebb, mint az AMD Cypress chipje. Ebben a GPU-ban eredetileg 384 CUDA mag, azaz shader processzor dolgozik, ami 2 darab Graphics Processing Clusterben (GPC) dolgozó, egyenként 4 Streaming Multiprocessorból (SM) jön össze. Érdekes, hogy a most piacra dobott GTX 460-as kártyákon nem a teljes értékű GF104-et találjuk: a ma kapható GPU-ban egy SM-et letiltottak, így csak 336 shader processzor aktív. Valószínűleg a gyártás megkönnyítése miatt döntött így az nVidia, így elképzelhető, hogy akár még idén érkezik egy „fullos" GTX 460 is, ahol már mind a 384 CUDA CPU aktív lesz.

Visszatérve az aktuális chipre, a tervezők nem bántak szűkmarkúan a többi területen sem. A 336 shader mellett 56 textúrázó dolgozik, valamint 32 RoP egység, ám ez utóbbiból az olcsóbb kártyán további 8-at letiltottak. A drágább GTX 460 a 32 RoP egység mellett komolyabb memória-alrendszerrel is büszkélkedhet. Az 1 GB-nyi GDDR5-ös memória 256 bites buszon kapcsolódik a GPU-hoz és effektív 3,6 GHz-es sebességen dolgozik. Az olcsóbb változatnál már csupán 768 MB fedélzeti tárat találunk, ami 192 biten kapcsolódik – ám szerencsére a sebesség továbbra is maradt 3,6 GHz.

A fogyasztás is sokkal barátságosabb lett: a 2x6 érintkezős kiegészítő tápcsatlakozóval szerelt GTX 460-nál nyugalmi állapotban (Windows 7 Aero asztal) 20-30 wattal számolhatunk, míg terhelésnél 160 watt körül

alakul a maximális fogyasztás. A hűtéshez már elegendő egy egyszerűbb léghűtés, aminél fontos leszögeznünk, hogy az nVidia nem ragaszkodik a referenciaelőírások betartásához, vagyis minden cég szabad kezet kapott saját hűtési megoldások készítésében. A GTX 460 tehát bíztató papíron: a GPU-nak megvan a megfelelő ereje a mai játékokhoz, adott a teljes DirectX 11 kompatibilitás, a kiváló alapokról a Fermi gondoskodik, míg az áttervezés jót tett a fogyasztásnak és hőtermelésnek. Természetesen a GeForce márkanévvel minden eddig ismert extrát megkapunk: 3D Vision, CUDA, hardveres PhysX, DirectCompute 5.0 és hardveres videolejátszás. Az 1 GB fedélzeti memória elegendő a mai játékokhoz, a megcélzott, 55-65 ezer forintos ársáv pedig elérhető a játékosok számára. Nézzük, hogy teljesít a GTX 460 terepen!

ELSÖPRŐ GYŐZELEM

Az AMD is kiemelten kezeli a középkategória felső és a felsőkategória alsó határvonalainak találkozását, de mivel nem volt kihívója az elmúlt közel egy évben, nem törte össze magát, hogy túlzottan jó árajánlattal álljon elő. A HD5850 kiváló ár/érték arányú kártya, de 75-85 ezer forintos árával drága a legtöbb játékosnak, az ennél alig olcsóbb HD5830 pedig nem hozta a várt teljesítményt. Nos, a GTX 460 éppen a HD5830-at vette célba és alaposan telibe is találta: elsőként árában, ami kevesebb, mint a Radeon esetében, másodszor teljesítményében, ami viszont sokkal jobb.

Az 1 GB-os GTX 460 minden szintetikus tesztben és minden játékban jól teljesített, verte a Radeon HD5830-at 3DMark-ok alatt, DX10-es játékokban és DX11-nél is. A Fermi örökség részeként a tesszellációs motor továbbra is nagyon erős (Unigine Heaven), ami a jövőben még fontos fegyvertény lehet. Egy GTX 460-nak nem gond meghajtania egy Full HD-s (1920x1080) monitort, miközben az összes effekt maximumon van és még a képjavító eljárásokat (anizotrop szűrés, élsimítás) is bekapcsoljuk. A tesztünkben szereplő Zotac GTX 460 1 GB kiválóan vette ezeket az akadályokat, és mindeközben csak hosszasabb terhelésnél emelkedett a hallhatóan zajos szintig a hűtőventilátor hangereje. Emellett kapunk még egy teljes játékot (Prince Of Persia: FS) és egy extra DisplayPort kimenetet is a kártyához.

A 768 MB-os, olcsóbb GTX 460 az ASUS színeiben érkezett. Az ENGTX460 TOP jól példázza a GTX 460-ak egyik nagy erősségét, miszerint az alapórajelek meghatározásánál meglehetősen konzervatív volt az nVidia. Az alap 675 MHz-es GPU sebességet akár egy egyszerű kártyán is 750-800 MHz-ig lehet tuningolni feszültségemelés és komolyabb hűtés nélkül. Az ASUS a TOP kártyán 700/1400/3680 MHz-re módosította az alapórajeleket: ez nem különösebben agresszív, de jobb, mint a referenciaérték. Kiválóan sikerült az egyedi hűtés is: A DirectCU még tartós terhelés (és gyári tuning) mellett is mindvégig teljesen zajmentesen végezte dolgát.

Az olcsóbb kártyán gyárilag magasabbak az órajelek a referenciaértékkel futó Zotac GTX 460-hoz képest, ennek ellenére a szűkebb memória-sávszélesség és a kevesebb RoP egység meglátszanak a mérési eredményeken. Különösen Full HD-s játék alatt hiányzik az erősebb GPU és az izmosabb memória, ám ezt mondjuk az élsimítás kikapcsolásával vagy szolidabbra állításával kompenzálni lehet. Ugyanakkor a 768 MB-os változat még mindig erősebb a HD5830-nál, ráadásul érezhetően olcsóbb is nála.

Aki VGA kártya vásárlása vagy cseréje előtt áll, mindenképpen gondolkozzon el egy GTX 460-on, mert kiváló teljesítményt nyújt jó áron és erejét, valamint szolgáltatásait tekintve hosszú távra is tervezhetünk vele. Ugyanakkor, ha már vásárolunk és belefér plusz kb. 10 ezer forint a keretbe, érdemesebb az 1 GB-os változatot választani, mivel a soron következő játékok már kihasználják az 1 GB-nyi fedélzeti memóriamennyiséget.

Az idei nyár legjobb ár/teljesítményű VGA kártyáját köszönthetjük a GTX 460 „személyében”

A GEFORCE GTX 460 KIVÁLÓ ÁRAKON KÍNÁL EDDIG SOHA NEM LÁTOTT TELJESÍTMÉNYT

HOGYAN TOVÁBB?

A GF104 csak az első az átszabott Fermi GPU-k sorában – év végéig még több változat érkezik. A GF106 és GF108-as chipek az olcsóbb, közép-, illetve alsókategóriás kártyákon fognak megjelenni, ahol a célkeresztben már a Radeon HD57x0 és a HD55x0-s szériák vannak. Mindemellett a felfelé terjeszkedés lehetősége is adott, hiszen még mindig nem láttuk, mire képes a teljes értékű, 512 CUDA magos Fermi GPU, a GF104-es chipben is vannak tartalékok és dupla GPU-s DX11 GeForce sem jelent még meg. A másik oldalon az AMD is felébredt végre, ami elsőként a HD5830-ak árcsökkentésében mutatkozott meg. Reméljük, hamarosan a HD5850/HD5770-es kártyák is érezhetően olcsóbbak lesznek.

A generációváltás ezúttal biztosan nem lesz olyan hangos, mint tavaly, de az AMD ígéretei szerint még idén karácsony előtt megérkeznek a Radeon HD6000-es széria első példányai, hogy ismét borsot törjenek a GeForce-ok orra alá. Amíg azonban ezekre várunk, nem is lehet kérdéses a GTX 460 győzelme, hiszen kiváló árakon kínál eddig soha nem látott teljesítményt, tuningolhatóságot, DX11 kompatibilitást és nagyon jó szolgáltatásokat.

Tesztkonfiguráció Intel Core i7-980X, ASUS Rampage II Gene, 3 GB Kingston DDR3, Samsung SATA 250GB, Raptoxx 850W, Win7 x64, ForceWare 258.80, Catalyst 10.6

MŰSZAKI ADATOK

Kártya	Zotac GeForce GTX 460 1GB	ASUS ENGTX460 DirectCU TOP 768 MB	ASUS HD5830 DirectCU
Információ	www.zotac.com	hu.asus.com	hu.asus.com
Bruttó tájékoztató ár	67 200 Ft	59 990 Ft	75 900 Ft
GPU	GF104, Fermi, 40 nm	GF104, Fermi, 40 nm	Radeon HD5830, Cypress, 40 nm
Shader, textúrázó, RoP	336, 56, 32	336, 56, 24	1120, 56, 16
Memória	1 GB GDDR5, 256 bit	768 MB GDDR5, 192 bit	1 GB GDDR5, 256 bit
Órajelek (mag/shader/memória)	675/1350/3600 MHz	700/1400/3680 MHz	800/800/4000 MHz
Mérések (1920x1080, 8xFSAA/16xAF)			
3DMark06	21 502 pont	21 298 pont	18 987 pont
3DMark Vantage	15 624 pont	15 212 pont	15 181 pont
Crysis	36,8 fps	34 fps	30,6 fps
H.A.W.X	60 fps	57 fps	38 fps
Battlefield:BC2	47,3 fps	44,4 fps	36,7 fps
Warhammer 40k:DoW2	54,8 fps	52,5 fps	47,3 fps
Dirt2	46,8 fps	33,2 fps	39,4 fps
Resident Evil 5	78,1 fps	72,6 fps	69 fps
Unigine Heaven 2.1	22,3 fps	14,3 fps	16 fps

Vásárlási tanácsadó

HOGYAN ÉPÍTS HTPC-T? I. RÉSZ

[ÍRTA **SPIDERMAN**] **Az ideális HTPC jól néz ki, halk, keveset fogyaszt és minden formátummal megbirkózik. Az első három dolog a hardveren, a negyedik pedig a használt szoftveren múlik – kétrészes sorozatunk első részében a hardverválasztásnál fontos szempontokat szedtük össze.**

Az első és legfontosabb kérdés az, hogy megéri-e HTPC-t építeni. A válasz az, hogy ha van rá pénzünk, akkor egyértelműen igen, mert egy saját igényeink szerint összeállított konfiguráció az alternatív megoldásoknál mindenképpen jobb. Egyrészt lehetne ugye médialejátszót vásárolni, ami legtöbbször jól néz ugyan ki, de semmi nem garantálja, hogy minden létező médiafájlt hibátlanul kezel. Másrészt vehetünk méregdrága komplett HTPC konfigot is – ami viszont nagyon sokszor behatárolja a későbbi bővítési lehetőséget. Egy általános géppel meg nyilván semmire sem megyünk, mert egy HTPC-nek speciális igényeket kell kielégítenie, például (elvileg) tökéletes csendben kéne működnie.

MIRE HASZNÁLJUK MAJD?

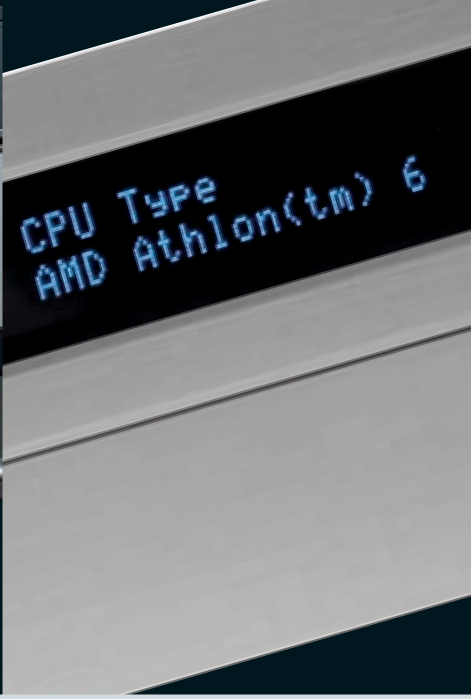
A kérdés nem elméleti, attól még, hogy HTPC-t építünk egyáltalán nem biztos, hogy a gépet másra nem fogjuk használni. Tömöríthetünk vele videókat például, meg persze egy HTPC, amikor nem filmet nézünk vele, ideális második gépként internetezésre is. A HTPC lehet továbbá fájlszerver, ftp-szerver stb. A jó hír az, hogy az átlagosnál erősebb gépre csak akkor lehet szükségünk, ha játszani is akarunk majd a géppel. Nem árt leszögezni azt sem, hogy a HTPC nem olcsó, egy ilyen gépre szinte bármennyi pénzt elkölthetünk.

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Kezdjük az alapoknál, keressük meg az ideális számítógépházat! Mivel a HTPC-t a nappaliban fogjuk elhelyezni, praktikusan a tévé mellett, fontos, hogy olyan házat válasszunk, ami jól mutat majd meglévő szórakoztatóelektronikai eszközeink között. Számos gyártó készít olyan házakat, amelyeket direkt HTPC célokra ajánlanak – például Chieftec, Antec, Moneual. E házak közös ismertetőjele, hogy külsőre nagyon igényesek, ugyanakkor cserébe sokat is kell fizetni értük – nem ritka a 35-40 ezer forintos, vagy még nagyobb árcédula, ráadásul sokszor ez tápegység nélkül értendő. Formátum alapján vannak olyan termékek, amelyek igazodnak a szabványos erősítők, DVD-lejátszók stb. méreteihez. Ezek fekvő kialakításúak, de vannak olyan HTPC házak is, amelyek kis méretűek, másokat állítva lehet a tévé mellé helyezni.

A HTPC NEM OLCSÓ, EGY ILYEN GÉPRE BÁRMENNYI PÉNZT ELKÖLTHETÜNK

Mindamellett nyilván nemcsak a külső számít, fontos az is, hogy a belső kialakítás optimális legyen egy HTPC számára. Azaz jó szellőzésre van szükségünk, legalább két, nagyméretű ventilátorhellyel (ezekbe legfeljebb 2 ezer forintért vehetünk csendes légkavarót), valamint az sem árt, ha a merevlemez számára rendelkezésre állnak rezgéselnyelő gumibakok. A bővíthetőség szempontjából jó, ha nemcsak az alacsony profilú, hanem a teljes magasságú bővítőkártyákat is tudjuk használni. Jó ha van az előlapon: külső kijelző, hangerőszabályzó, USB portok és eSATA, infraérzékelő (mellékelt távirányítóval) esetleg kártyaolvasó. Vegyük figyelembe, hogy a HTPC házak többségébe microATX szabványú alaplapot építhetünk be! Ajánlott gyártók és termékek: Antec Fusion termékcsalád, Chieftec Hi-Fi termékcsalád, MS-Tech MC-1200. Korábban említettük, hogy a HTPC házakhoz gyári tápegység is tartozhat – ha ez így van, akkor az csendes is. Ha viszont nem kapunk tápot a házzal, akkor azt is külön kell beszereznünk! A 350-500 wattos típusok közül a 12 cm-es, fordulatszám-szabályzós ventillátorral szerelt modellek lesznek számunkra a legkedvezőbbek, mert bár ezek teljesítményének legfeljebb harmadát használjuk majd ki, de éppen ez biztosítja a



hűvös és ezért csak kevés, tehát halk hűtést igénylő működést. HTPC-be való tápokat gyárt például a Zalman, de a Corsair, illetve Cooler Master Silent tápok is jók lehetnek. Egy jó tanács: passzív hűtésű tápot viszont NE vegyünk!

PLATFORM

Az alaplap, processzor és videokártya helyes kiválasztása kulcsfontosságú – ezeket az alkatrészeket azonban érdemes együtt kezelni, mert egymást is meghatározzák. Alapszabály, hogy olyan processzort válasszunk, ami önmaga is képes a legnagyobb számítási kapacitást igénylő videók kikódolására, azaz a 1080p-s H.264 tömörítésű videók feldolgozására is. Ez azért fontos, mert így nem lesz megkötve a kezünk a HTCP szoftver kiválasztásakor. Nyilván ez kilövi az összes olyan rendszert, ami Atom processzor köré épül.

Az ideális választást minden szempontból (teljesítmény, ár/érték) egy AMD Athlon II X2 alapú konfiguráció jelenti, az „e”-s procik 45 wattos TDP-je kiváló, ugyanakkor a processzorok teljesítménye bőven elég a videók feldolgozásához is. A kétmagos Athlon II X2 235e 18 ezer forint körüli áron vásárolható meg. Hozzá AMD 785G lapkakészletes alaplapot ajánlunk, ami szintén hasonló árban van. Ezekre jellemzően két bővítőkártyahely kerül, és már eleve tartalmazzák a videovezérlőt és a HDMI kimenetet, valamint a nyolccsatornás hangvezérlőt optikai kimenettel. Ha erősebb gépet szeretnénk, ami alkalmas mondjuk videotömörítésre is, akkor Intel vonalon nézzünk szét, és válasszunk Core i3/i5 processzort H55 lapkakészletes alaplappal. Ez a variáció költségesebb, az alaplapért 18-30 ezer forintot, a processzorért pedig 28-35 ezer forintot kell fizetnünk. A processzorba integrált VGA vezérlőhöz az alaplapok természetesen HDMI kimenetet is biztosítanak, és szintén alap a nyolccsatornás hangvezérlő optikai kimenettel. A 785G lapkakészletben lévő, valamint a Core i3/i5 processzorokban lévő videokártyák amellett, hogy megfelelő szoftverrel a videók hardveres gyorsítására is képesek, a HDMI csatlakozón keresztül a hangot is továbbítani tudják – akár LPCM-ként is (ez a Blu-ray lemezeken tárolt DTS-HD, illetve Dolby TrueHD hangok erősítő felé való továbbításakor lehet fontos.)

EGYÉB KIEGÉSZÍTŐK

Amennyiben a HTPC-vel internetezni is szeretnénk, vagy a filmek egy NAS-on találhatók, ajánljuk a vezetékes kapcsolat kiépítését.

Persze lehet próbálkozni a WiFi-vel is, de nem garantált, hogy a HD felbontású filmek átviteléhez elegendő lesz a sávszélesség. Mindenesetre a WiFi adapterek nem drágák, akár már 8-10 ezer forintért is kapunk n-es szabványt ismerő sticket.

Szükségünk lehet még tévétunerre, amelyek között van külső és belső, analóg, digitális vagy hibrid típus is, sőt, vannak kettő vagy négy tunert tartalmazó változatok is. Ezek közül az igényeinknek és pénztárcánknak megfelelően bármelyiket választhatjuk.

Gondoskodjunk hatékony hűtésről is! A fentebb ajánlott alaplapok passzív hűtésűek, és szerencsére a processzorok sem annyira forrófejűek – adott esetben akár a gyári hűtő teljesítménye is elég lehet. Alternatívaként a Scythe Big Shuriken ajánlható, ami, ha az alaplapra felfér, kiváló teljesítményt nyújt – és nem is kerül túl sokba, kb. 8 ezer forintért vásárolható meg. A memóriára különösebben sok szót nem érdemes pazarolni, bár az árak az elmúlt néhány hónapban felmentek, 2 GB az ajánlott mennyiség, ezzel a Windows 7 és a HTPC szoftverek is gördülékenyen futnak.

MEREVLEMEZ, OPTIKAI MEGHAJTÓ

Azon sokat lehet vitázni, hogy a HTPC csak egy „vékony” kliensgép legyen, vagy a filmeket is rajta tároljuk. Mindkét variáció jó lehet, előbbi például akkor, ha az otthoni hálózati infrastruktúra már kiépített, és van NAS-unk is. Alapvetően ettől függ az is, hogy a HTPC-be merevlemezt vagy SSD-t ajánlunk: ha a fájlok más gépen vannak, akkor a legjobb egy 40 GB-os SSD kb. 20 ezer forintért, mert a gép villámgyorsan indul majd és megszabadultunk egy felesleges zajforrástól is. Ha viszont a HTPC-n tároljuk is a filmeket, akkor egy csendes, kis fogyasztású 5400 vagy 5900 rpm-es HDD-vel járunk a legjobban, az 1, 1,5 és 2 TB kapacitású modellek közül válogassunk igény szerint. A Samsung, a Seagate és a Western Digital termékpalettáján is vannak HTPC-be optimális HDD-k, áruk 16 és 40 ezer forint között mozog. Vagy, ha sok pénzünk van, vásárolhatunk 2,5 colos merevlemezt is, ebből jelenleg 1 TB a csúcs, 45 ezer forintért. DVD vagy Blu-ray olvasóra értelemszerűen csak akkor lesz szükségünk, ha vannak gyári lemezeink, vagy a gyűjteményt kiírtuk optikai adathordozóra.

TÁVIRÁNYÍTÓ

Gyakorlatilag készen van a HTPC, most már csak azt kell meggondolni, hogy mivel fogjuk a gépet irányítani. Ha esetleg a HTPC házhoz jár távirányító, akkor már ezen sem kell gondolkodni, mi viszont akkor is a távvezérlőt ajánljuk, ha azt külön kell megvenni. A HTPC programok kezelőfelületét úgy alakították ki, hogy ne csak billentyűzettel, hanem távirányítóval is kényelmes legyen a navigáció – meg persze a fotelban nem is mutat jól egy normál méretű klaviatúra. A legjobb távirányítókat pillanatnyilag a Logitech gyártja, az árszint kialakítástól függően 10–100 ezer forint között mozog. Ezekkel ráadásul két legyet üthetünk egy csapásra, mert nemcsak a HTPC-t, hanem a tévét, a hifit és akár még a légkondit is vezérelhetjük velük – vigyázat, az infravevőt, ha a HTPC házban nincs, külön kell megvásárolni! Billentyűzet és egér igazából nem is kell – persze a telepítéshez igen, de később már legfeljebb csak alkalmi jelleggel.

ÖSSZEGZÉS

A cikkben leírtak figyelembevételével egy olyan HTPC építhető, ami csendes és minden formátummal megbirkózik. A következő részben a szoftverrel foglalkozunk, és két lehetséges alternatívát is bemutatunk majd.

Bemutató: Magnet linkek

FORRADALOM A FÁJLMEGOSZTÁSBAN?

A klasszikus fájlcserélők bajban vannak, de a magnet linknek nevezett technológiával új életet kaphatnak. Az alábbiakban bemutatjuk, hogyan működik ez a technológia.

A fájlcserélő hálózatok hatalmas népszerűséggel rendelkeznek – és egyben az internet forgalmának jelentős részét teszik ki. A legális állományokon felül azonban rengeteg illegális anyag, elsősorban filmek és zeneszámok is keringenek rajtuk. Nyilvánvaló, hogy ezt a szerzői jogok tulajdonosai, a nagy stúdiók és különféle szervezetek nem nézhetik ölbe tett kézzel. Egy adott felhasználó elkapása azonban nem túl hatásos – egyrészt drága, másrészt a letöltők nagy száma miatt olyan kicsi a lebukás veszélye, hogy ez keveseket tántorít el a letöltéstől. Sokkal hatásosabb azonban az elérhető fájlok adatbázisait tároló oldalakat támadni. Ennek esett áldozatul legismertebb ilyen oldal, a Pirate Bay, illetve nálunk is ennek keretében történt június közepén egy nagyobb razzia, amely miatt rövid időre közel 20 százalékkal csökkent a hazai netforgalom.

A P2P azonban az eddigiekhez hasonlóan rövid idő alatt megtalálta az ellenszert a magnet link nevű technológia személyében. A magnet link egy webes linkhez hasonló képződmény, ami azonban nem az erőforrás (jelen esetben a letölthető fájl) helyére mutat, hanem annak „valódiságát" igazolja. Ez sem illegális feladatokra született – legális fájlok terjesztése is megoldható vele. Cikkükben most bemutatjuk ennek működését.

LEXIKON

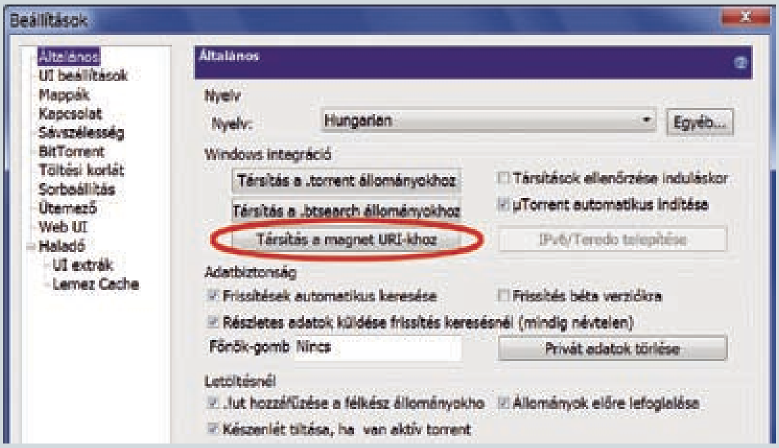
TRACKER
A szerveren található szoftver, amely a hálózat központját alkotja, és tartalmazza a csatlakozó kliensek IP címeinek listáját

KLIENS
A helyi gépen futó szoftver, amellyel a hálózathoz csatlakozunk – például azért, hogy letöltsünk egy fájlt

SEEDER
Olyan felhasználó, aki rendelkezik a teljes fájllal, és azt megosztja

LEECHER
Letöltő

PEER
A hálózat felhasználói, vagyis inkább kliensei



Magnet URI-k társítása az µTorrent Beállítások ablakában

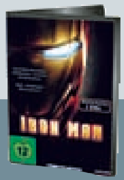
Ma a legnagyobb P2P hálózat a Bittorrent, amelynek központi elemei azok az oldalak, amelyeken a letölthető fájlok keresését végezhetjük el – mint amilyen a Pirate Bay vagy a Mininova. Ezekre azért van szükségünk, mert magával a Bittorrent protokollal nem tudunk keresni a fájlok között, így az úgynevezett trackerek, amelyek a keresett fájlokkal rendelkező számítógépek címeit adják meg, ezekre az oldalakra kerülnek fel.

ADATCSERE A TRACKERREL

Amikor egy adott állományt megtaláltunk, egy .torrent típusú fájlt töltünk le a netes oldalról, amelyet egy megfelelő klienssel (uTorrent, Vuze stb.) nyitunk meg. A torrentfájlban található adatok alapján a kliens felveszi a kapcsolatot a trackerrel, és megkapja az használható források listáját (amint megkezdődik a letöltés, mi is automatikusan részeivé válunk ennek a listának). Látható, hogy a tracker központi szerepet tölt be a rendszer működésében, és ez okozta a Pirate Bay vesztét is.

A magnet link azonban mindezt megváltoztathatja, hiszen ez önmagában tud

Magnet link: így készül a kód



A fájl A film a magnet link mögött rejtőzik

Hash-érték A kliens az ilyen kóddal rendelkező fájlokat keresi a P2P hálózaton

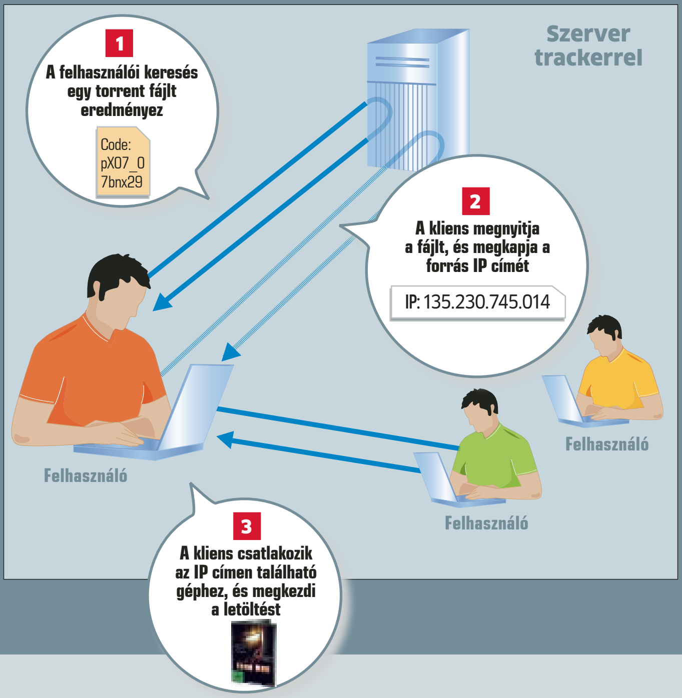
magnet:?xt=urn:sha1:2XINZZZYCTWF4O7LN4375KNLELSDXR5F

sha1 A fájlt egyedileg azonosító hash érték előállítására szolgáló algoritmus

A magnet link A kliens a magnet linkre való kattintással indul el. Az „xt" (Exact Topic) jelenti a fájl azonosítására szolgáló részt. Mivel nem adatra és nem helyszínre mutat, a magnet link sosem veszti érvényét – legalábbis addig, amíg a kérdéses fájl valahol jelen van a hálózatban. Ez a link magja, a többi rész csak opcionális

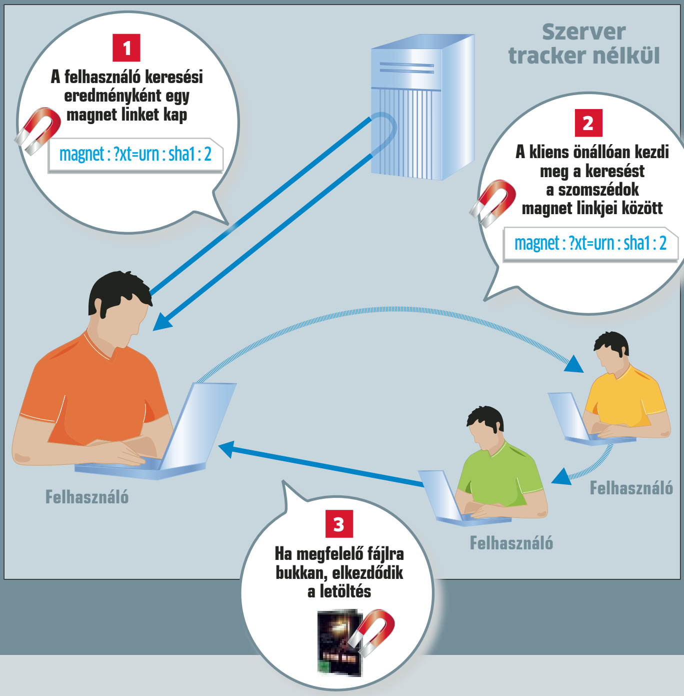
A HAGYOMÁNYOS BITTORRENT

A tracker kezeli és felügyeli a fájllal kapcsolatos valamennyi feladatot, és egy torrent fájl segítségével kínálja fel a letöltést.



MAGNET LINKEK

Nincs központi tracker, a szerver csak a magnet linkek segítségével azonosított fájlok közötti keresést végzi.



úgy működni, mint egy hagyományos URL – ám itt egy URI-ról, azaz Uniform Resource Identifierről (Univerzális Erőforrás Azonosítóról) van szó.

Egy közönséges, például weboldalra mutató URL-lel szemben ez nem az erőforrás elérhetőségét adja meg, hanem csak azt, hogy létezik egy fájl a rendszerben, amely megfelel az URI által megadott adatoknak. Ennek igazolásához a fájlból egy hash érték készül, amivel az adott fájl egyértelműen azonosítható. A fájl hollétét azonban továbbra is a felhasználónak kell felderítenie.

A hagyományos torrentfájlokhoz viszonyítva a szerver szempontjából a magnet linknek egy nagy előnye van: nincs szükség többé központi trackerre, a weboldalnak elég egy fájlnevet és a hozzá tartozó hash értéket közölni. Az persze még kérdéses, hogy az új technológiát használó oldalak a jövőben védve lesznek-e a jogászoktól.

ADATCSERE MAGNET LINKKEL

Ha a felhasználó egy magnet linkre kattint, a kliens ugyanúgy nyílik majd meg, mint

A P2P AZONBAN ISMÉT RÖVID IDŐ ALATT MEGTALÁLTA AZ ELLENSZERT

a hagyományos torrentfájlok esetében. Hogy a letöltendő adatok helye is ismertté váljon, az IP címek helyett az úgynevezett DHT (Distributed Hash Tables) protokollt használjuk. Ebben minden P2P felhasználó megkapja a hozzá közel lévő más felhasználók IP címét, a keresési kérés pedig az így felépülő hálózaton keresztül kerül továbbításra mindaddig, amíg rá nem bukkan a megfelelő állományra. A módszer elég pazarló, de teljesen decentralizált (lásd a fenti ábrát). Ennek abban áll a jelentősége, hogy egy (központi) gép kiiktatásával nem lehet a hálózatot lebénítani.

A keresést végző felhasználó végeredményben semmi különbséget nem tapasztal, akár torrentfájlt, akár magnet linket használ, és mivel saját IP címe továbbra is a hálózat rendelkezésére áll, továbbra is perbe fogható marad, ha illegális letöltést végez (csak sokkal nehezebb lesz ezt felderíteni).

A magnet link hátránya, hogy a megfelelő forrás megtalálása jóval tovább tart, mint a hagyományos módszernél. Az olyan netes szolgáltatások, mint például a Freebase.be ezen segítenek azzal, hogy a trackerekben tárolt információkhoz hasonló adatokkal egészítik ki a magnet linket (lásd lenti keretes írásunkat): ezekben az elmúlt hét napban elérhető seedek IP címet találjuk meg kódolva. Minden letöltő, aki ezen linkeket felhasználja, a Freebase.de adatbázisába kerül, és forrásként lesz feltüntetve egy héten keresztül.

A saját magnet link létrehozása sem igazán bonyolult: először telepíteni kell egy megfelelő klienst – például a Phexet –, majd exportálni a feltöltendő adatokat magnet linkként, amit már nyugodtan elküldhetünk bárkinek e-mailben. A trackerrel szemben, amely használhatatlan, ha a listában található összes seed elérhetetlen, a magnet link mindaddig működik, amíg valaki a hálózaton birtokában van az adott állománynak. Ezért egyébként a módszer kiválóan megfelel egy sor legális felhasználásra is, hiszen az adatokat biztosító cégnek nem kell drága szervereket üzemeltetnie, csak közzétenni a linket egy blogon például – a teljes hálózati infrastruktúrát pedig a felhasználók biztosítják.

Opcionális kiegészítők a magnet linkhez

magnet:?xt=urn:sha1:2XINZZZYCTWF4O7LN4375KNLELSDXR5F&dn=Iron-Man-2.avi&as=http://www.freebase.be/g2/dlcount.php?sha1=2XINZZZYCTWF4O7LN4375KNLELSDXR5F

- **sha1 (secure hash algorithm):** az IP cím kódolására használt algoritmus.
- **dn (display name):** Itt a fájl megtalálást segítő információk állnak titkosítás nélkül.
- **as (acceptable substitute):** egy rendelkezésre álló letöltési helyet ad meg, a keresés gyorsítása érdekében. Ide menti például a Freebase.be a keresésre mutató címet.
- **IP cím:** a letöltési forrás kódolt IP címe, amelyet a Freebase.be egy hétig őriz meg.

Flash memória törlése

TÖRÖLVE? AZT CSAK HISZED...

Fotók, SMS-ek, bizalmas információk – a mobiltelefonban található adatokat sokkal nehezebb megbízhatóan törölni, mint gondolnátok. Az alábbiakban – a Chip tesztlabor közreműködésével – segítünk megoldani e problémát.

Sok felhasználó él szinte szimbiózisban mobiltelefonjával: a szeretett készülék tárolja a bulikon készült fotókat, a részegen vagy éppen titokban küldött és kapott SMS-eket stb. Ezek törlése pedig hiába tűnik egyszerűen pár gombnyomással megoldhatónak, a helyzet az, hogy a legtöbb eszköz csak felületesen végzi el ezt a törlést, és a megfelelő módszerekkel az adatok könnyedén visszaállíthatók.

A tesztlabor munkatársai több használt mobiltelefont is vásároltak és megpróbálták az előző tulajdonosok által törölt adatokat visszaállítani. Megdöbbentő volt látni, hogy ez mennyire egyszerűen ment, így mostani cikkünkben bemutatjuk, hogy miként érdemes egy mobilt „törölni", mielőtt megválnánk tőle.

A HELYZET AZ, HOGY A LEGTÖBB ESZKÖZ CSAK FELÜLETESEN VÉGZI EL A TÖRLÉST

NÉVJEGYEK ÉS SMS-EK TÖRLÉSE

Minden mobilban találhatunk olyan adatokat, amiket semmiképp sem szeretne a tulajdonosa illetéktelenek kezében látni. Ezek eltüntetésére a telefon saját Törlés funkciója lehet az első lépés, de ezzel még korántsem biztos, hogy célt érünk. Hogy kiderítsük, mi minden marad ezután egy mobil belsejében, a Paraben profiknak szánt Device Seizure nevű programját (www.paraben-forensics.com) próbáltuk ki. Ennek segítségével pillanatok alatt rábukkantunk régi névjegyek és SMS-ek maradványaira, amelyeket az előző tulaj megpróbált, de nem tudott teljesen törölni.

Az USB meghajtóval a memóriakártyák mellett a SIM kártyák tartalmát is kiolvashatjuk

Ahhoz, hogy régi adatainkat más ne láthassa, először a SIM kártyán tárolt adatokat kell felülírnunk. Erre ideális egy külön megvásárolható SIM-olvasó (lásd keretes írásunkat), aminek segítségével hozzáférhetünk a kártya memóriájához, átmásolhatjuk az adatokat számítógépünkre, és így tovább. Azon felül, hogy így kényelmesebb több adattal egyszerre dolgozni, a mobiltelefon menüjével ellentétben a törölt adatokat akár többször is felülírhatjuk, így pedig már valóban nem marad mit helyreállítani.

Sajnos a készülékek saját memóriájában tárolt névjegyek és SMS-ek eltüntetése már nagyobb falat, de szerencsére egyre több mobil rendelkezik olyan funkcióval, amellyel a gyári állapotra állítják vissza a mobilt. Ez rendszerint a belső memória megbízható formázását is jelenti.

SIM KÁRTYÁK BEOLVASÁSA PC-VEL

A SIM kártyák adatainak szerkesztése mobiltelefonnal nehézkes, de egy speciális olvasóval sokkal egyszerűbb lehet.

A www.bigyoshop.hu címről 5600 forintos áron megrendelhető olvasóval nemcsak kényelmesebben, de megbízhatóbban is kezelhetjük ezeket az adatokat. A mellékelt szoftverrel az SMS-ek, névjegyek és más fontos adatok a számítógépre másolhatók és ott szerkeszthetők. Így azokból a nagyon régi mobilokból is kinyerhetjük a fontos névjegyeket, amelyeket még egyáltalán nem (vagy csak speciális kábellel) lehetett PC-re kötni. A SIM-olvasó családon belül hasznos lehet akkor is, ha csak biztonsági másolatot akarunk készíteni, vagy megosztani ezeket az adatokat.

EGYÉB HASZNOS FUNKCIÓK

A mellékelt szoftver sok más célra is jól használható – például a nemrég kötelezően 11 jegyűvé változott mobilszámokat nem muszáj egyesével kijavítgatni, ha ezt megtehetjük egyetlen gombnyomással, illetve aki külföldre utazik, előre átírhatja a 06…-os kezdéseket +36-ra, vagy előre beírhatja a külföldi híváshoz szükséges kódokat. A megfelelő segédeszközökkel az is lehetséges például, hogy beállítsuk az általunk preferált mobilhálózatokat – így sok pénzt spórolhatunk meg nyaralás közben.

KÉPEK ÉS VIDEÓK

A fotók és videók még egyszerűbben megszerezhetők, köszönhetően annak, hogy a modern telefonok a belső memória helyett memóriakártyán (általában microSD-n) tárolják ezeket.

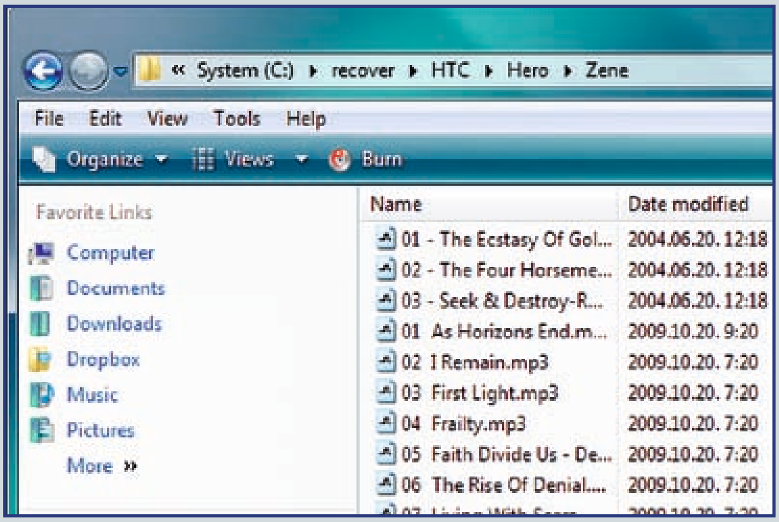
Ha a telefont számítógépünkre kapcsoljuk, ez a kártya mint külön meghajtó jelenik meg. Ezt a pluszmemóriát aztán már a megszokott helyreállító eszközökkel vizsgálhatjuk át – például az elvesztett nyaralási fotók visszaszerzésének mesterével, az ingyenes Recuvával (www.piriform.com/recuva) vagy a PC Inspector File Recovery 4-gyel (www.pcinspector.de).

Hatékonyságuk annak köszönhető, hogy a mobilok általában a Windowshoz hasonlóan a törlést csak felületesen végzik el: annak érdekében, hogy a művelet ne tartson sokáig, csak a fájlt jelölik törölt állományként, de magukhoz az adatokhoz nem nyúlnak. Ha később új adatokat kell elhelyezni a memóriában, azok már felülírhatják a régieket, de amíg erre nem kerül sor, addig az adat-visszaállító programok számára ott van minden, amire szükség van.

MEMÓRIAKÁRTYÁK TÖRLÉSE

Ehhez a művelethez a már ismertetett „gyári állapot visszaállítása" mellett vegyük ki a memóriakártyát, és egy kártyaolvasó, valamint az ingyenes Eraser (http://eraser.heidi.ie) vagy a professzionális O&O Safe Erase (30 euró) segítségével töröljük róla rendesen az adatokat. Ezek a programok nem egyszerűen törölté nyilvánítják a fájlokat, hanem rendesen, akár több menetben is felülírják azok helyét nullákkal. Ezzel a módszerrel egyébként nemcsak a memóriakártyákat, hanem az USB kulcsokat és merevlemezeket is letisztíthatjuk eladás előtt.

Aki egészen biztosra akar menni, többmenetes törlést is kérhet – az így eltüntetett adatokat aztán már tényleg lehetetlen



Mindent kiderítettünk az előző tulajdonos zenei ízléséről a mobilok memóriájában maradt MP3-as számok alapján

Néhány egyszerű lépésben képesek voltunk helyreállítani a nyaraláson készült, magánjellegűnek mondható fotókat

helyreállítani. Ezt azonban csak merevlemezek esetében ajánljuk, ugyanis a flash memóriánál ezzel kárt okozhatunk. Ennek oka, hogy az ilyen típusú tárolók (SSD-k, memóriakártyák) cellái csak adott számú írási műveletet viselnek el, ha pedig ezt a számot elérik, tönkremennek. Többmenetes törlés gyakori használata esetén ezt a számot jóval hamarabb el fogjuk érni. Szerencsére az ilyen memóriáknál már egy menetben is elég jó biztonságot kapunk.

A formázott meghajtók helyreállítása már jóval nehézkesebb, de nem lehetetlen. A gyorsformázás például az adatokat nem törli, így az előző oldalon említett két adat-helyreállító szoftver nyugodtan használható, míg a „rendes" formázás után az O&O DiskRecovery ajánlható. Az ilyen műveletek mindig hosszú ideig tartanak, hiszen bitről bitre kell a lemezt megvizsgálni, de az ismert fájltípusok esetén (és a JPEG például ide tartozik) nagy hatékonysággal helyreállítható az eredeti tartalom.

Nem hangsúlyozhatjuk ki elégszer, hogy a PC-s operációs rendszerek esetében a fájlok áthúzásával a Lomtár ikonjára valójában egyáltalán nem törlünk semmi! Ez a funkció éppen azért került bele a szoftverekbe, hogy könnyű legyen a felhasználók által véletlenül törölt fájlokat visszaállítani.

A Lomtár ürítése ugyan valamivel nagyobb biztonságot ad, de csak az átlagfelhasználók elől: egy szakember a legegyszerűbb helyreállító programmal is pillanatok alatt elolvashatja valamennyi korábbi levelünket és dokumentumunkat.

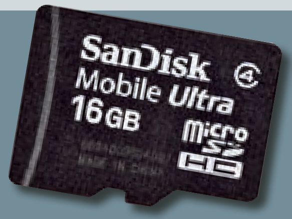
ADATTÖRLÉS PC NÉLKÜL

Nem mindig lehetséges a számítógépen keresztül törölni a mobiltelefonon maradt adatokat. Ilyenkor segíthet egy egyszerű trükk: töröljünk mindent, amit csak tudunk, névjegyeket, SMS-eket, fotókat, majd alkalmazzuk a cikk elején említett gyári állapotba való visszaállítást.

Ezután kapcsoljuk be a videorögzítést, és tegyük le a telefont az asztalra, kamerával lefelé. Várjunk addig, amíg a memória megtelik – ezzel egyben felül is írtuk a régi adatokat. Ha készülékünk nem tud mozgóképet rögzíteni, akkor fényképekkel is megoldhatjuk ugyanezt, ha szintén valami semleges felületet fotózunk végig. Igaz, ez valamivel tovább tart.

MOBILTELEFONOK MINT VÍRUSKÖZPONTOK: MEMÓRIAKÁRTYÁK HORDOZZÁK A VESZÉLYT

Érdemes vírusok szempontjából is ellenőrizni a mobiltelefonnal érkező memóriakártyákat, mert veszélyes fertőzések hordozói lehetnek.



Természetesen muszáj megbizonyosodni arról, hogy nem maradtak érzékeny adatok az eladni kívánt készülékeken – de mi a helyzet akkor, ha mi vagyunk a vásárlók? Nos, ilyenkor sem vagyunk biztonságban, mert a mellékelt memóriakártyákon kártevők leselkedhetnek – jobb tehát ezeket is törölni. Erre akkor is szükség lehet, ha nem használt, hanem vadonatúj készüléket vásároltunk. Ehhez kapcsolódik a Panda Security egyik alkalmazottjának esete, aki Spanyolországban vásárolt egy HTC Magic telefont a helyi Vodafone boltjában. Amikor új készülékét csatlakoztatta számítógépéhez, vírusvédelmi szoftvere azonnal riadót fújt: kártevőt talált a mobilhoz tartozó memóriakártyán. A gyors vizsgálat kiderítette, hogy a Mariposa nevű botnet kliense mellett a Conficker egyik változata is a kártyára került.

FORRÁSA ISMERETLEN

A Vodafone először még elszigetelt esetként tekintett erre a történetre, de hamarosan kiderült, hogy több mint 3000 vásárló találkozott a kártevőkkel. A mobilszolgáltató szerint a rosszindulatú programokat tartalmazó memóriakártyák utólag, a központból való elszállítás után kerültek a készülékekbe: a bűnözők felbontották az eredeti csomagokat, kicserélték a kártyákat, majd újracsomagolták a készülékeket.

A szolgáltató ugyan azonnal cserélte a szóban forgó adathordozókat, sőt, a kártevők eltávolításához szoftvert is adott, de az addig megszerzett adatok már a bűnözők kezére kerültek.

TERJEDŐBEN A MOBILVÍRUSOK

Nálunk Európában még nem, de Ázsiában egyre inkább terjednek a mobiltelefonokat megfertőző vírusok is. Ezek képesek önállóan SMS-eket küldeni emelt díjas számokra, így növelve a telefonszámlát, és persze mindazokkal az adatgyűjtő funkciókkal is rendelkeznek, amelyekhez a PC-n már hozzászokhattunk: ezek banki belépési azonosítókra, jelszavakra és hitelkártyaszámokra vadásznak. Egyelőre csak elmélet, de nincs messze az az idő sem, amikor létrejön az első, mobiltelefonokból álló botnet – ennek hatása a PC-s változatokénál is nagyobb lehet, hiszen a mobilok száma jelentősen meghaladja a számítógépekét.

GIGABYTE P55A-UD7

írta: Martinm

Az Intel a felsőkategóriás gépre vágyóknak egyértelműen a Core i7-es, LGA1366-os platformot ajánlja, ám az alaplapgyártók ezzel nem teljesen értenek egyet. Ilyen a Gigabyte is, aki a középkategóriásnak bélyegzett, ám kiváló teljesítményt és szolgáltatásokat kínáló LGA1156-os platformot is felemelte a felsőkategóriába legújabb, minden hájjal megkent alaplapjával.

Ugyan LGA1156-os hatmagos CPU-t (egyelőre) nem lehet kapni, az integrált DDR3 memóriavezérlő sem triplacsatornás, adott azonban a rengeteg processzor az egészen olcsótól a drága csúcsmodellig, az egyszerűbb memóriakiépítés és minden szükséges szolgáltatás. A P55-ös chipkészlet hibája, hogy igazán drága rendszerekhez, ahol több VGA kártya is üzemel összekapcsolva, nem tud megfelelő számú PCIe vonalat biztosítani. Ezt a Gigabyte a P55A-UD7-es lapján egy NVIDIA nF200-as chippel oldotta meg, így a lapba akár háromutas SLI-t vagy CrossFireX videoalrendszert is építhetünk.

A teljes méretű ATX lapra négyblokkos, hőcsövekkel összekapcsolt, vízhűtésre előkészített rendszert szereltek, ami még egy további, kártyahelyre beszerelhető hűtőbordával is kiegészíthető. A négy DIMM foglalatban akár effektív 2600 MHz-re is tuningolhatjuk a DDR3-as memóriamodulokat, amiben a kifejezetten tuningoláshoz hangolt BIOS lesz segítségünkre. A stabilitásról a 24 fázisú CPU feszültségszabályzó gondoskodik, amit az alaplap hardveresen, a terhelés függvényében képes vezérelni.

9.1

Eszköz
Alaplap
Info
www.giga-byte.hu
Ár
77 900 Ft

A szolgáltatások itt nem érnek véget: az alaplap 2 USB 3.0 csatlakozást nyújt a 14 USB 2.0 mellett, valamint Firewire-t, duál gigabites LAN-t, nyolccsatornás hangkodeket és egyedülállóan jó háttértárkezelést. Ez utóbbinál a déli híd által biztosított 6 darab SATA 3 Gb/s-os csatlakozást 2 darab SATA 6G és 2 darab SATA 3G egészíti ki, plusz a hátlapi kivezetések közt még két eSATA+USB kombinált csatlakozást is találunk. Tesztünkben a P55A-UD7 éppen úgy viselkedett, ahogy azt egy csúcskategóriás laptól vártuk: stabil volt és rendkívül gyors, bővíthetősége és szolgáltatásai pedig elsőrangúak. Aki a legjobbat szeretné LGA1156 platformon, mindenképpen vegye számításba az UD7-et, bár ennyiért már igazán jó X58-as (LGA1366) lapot is kaphatunk, ami megfelelő CPU-val erősebb platform.

KINGSTON HX LOVO 1866/4 GB KIT

írta: Martinm

Túlzás lenne izgalmasnak nevezni egy memóriamodult, a Kingston legújabb, egyszerűen csak LoVo-ként nevezett DDR3-as rendszermemóriája mégiscsak képes valami szokatlant mutatni ebben a kategóriában. Félreértés ne essék, a rendszermemória az egyik legfontosabb részegység, amit az is jól mutat, hogy a processzorok közvetlenül kapcsolódnak rá, valamint minden adat, ami a PC-n belül gazdát cserél, megfordul a memóriában is.

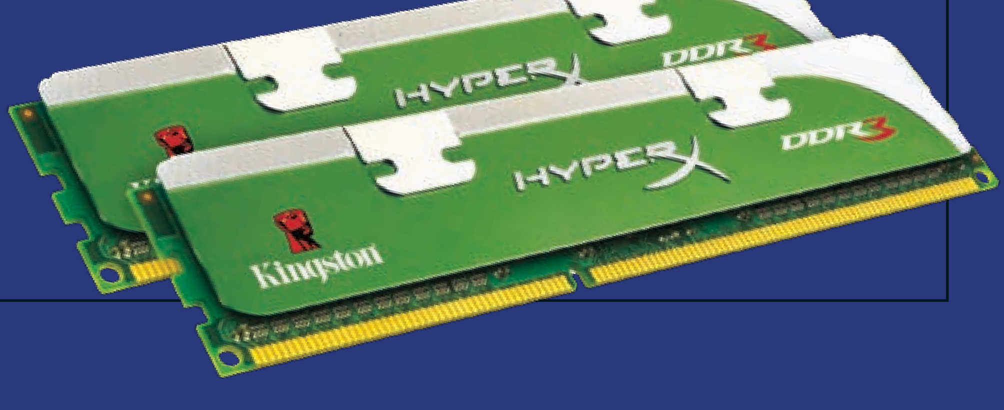
A rendszermemória esetén viszonylag egyszerű a képlet: legyen minél nagyobb kapacitású és legyen betonstabil – minden más sokadrangú. A KingSton LoVo 4 GB-os egységcsomagjában azonban két különleges modult találunk, ami nemcsak a nagy kapacitást (a 4 GB ma általános célra, játékra tökéletesen elegendő) és a stabilitást garantálja, de teljesítményben és fogyasztásban is kiváló. A LoVo a Low Voltage rövidítése, és azt jelzi, hogy ezek a modulok annyira különlegesek, hogy még tuningolás mellett is beérik az átlagosnál alacsonyabb feszültséggel.

Míg egy hagyományos DDR3 modul 1,5 voltot igényel az effektív 1333 MHz-es sebességhez, addig a Lovo 1866 az 1866 MHz-es tempóhoz csupán 1,35 voltot kér, az 1600 MHz-hez pedig akár 1,25 volt is elegendő. Vásárlás előtt azonban bizonyosodjuk meg arról, hogy alaplapunk BIOS-a támogatja-e a nem szabványos, alacsony memóriafeszültségeket. Ha szeretnénk a gyárilag garantált, effektív 1866 MHz-et 1,35 volt mellett, vagy az 1600 MHz-et 1,25 volton használni, az XMP profilokkal érjük el leggyorsabban a kívánt eredményt.

Az 1600 és az 1866 MHz jó tuningeredménynek számít a DDR3 mezőnyben, az pedig, hogy mindezt alacsony fogyasztással képes biztosítani a Kingston LoVo, még tovább növeli az új HyperX modulok értékét. Csalódni fog azonban az, aki ettől látványos energia megtakarítást remél – a rendszerfogyasztás a LoVo és a hagyományos modulok közt mindössze 2-3 wattos eltérést mutatott tesztünkben. Mégsem teljesen haszontalan az alacsony feszültség: 1,25-1,35 volton a modulok egyáltalán nem melegszenek, így kompakt, rossz szellőzésű rendszerekhez kifejezetten ajánlott a LoVo. Növelhetjük is a modulok feszültségét, így tesztünk (Core i5-750, ASUS Maximus III Gene) során 1,65 volton sikerült stabilan 2070 MHz-es effektív órajelet elérnünk CL9-es időzítés mellett. A gond azonban a hűtéssel volt – ehhez a tempóhoz már illik felszerelni egy kiegészítő memóriahűtést is.

9.0

Eszköz
memória
Info
www.kingston.com
Ár
56 950 Ft



ACER ASPIRE 5740DG

írta: Horváth Patrik

Az Asus G73Jh után újabb 3D-s fenevad járt nálunk, hogy bebizonyítsa a harmadik dimenzió fontosságát. A gép már a szemüveg nélkül is impozáns paraméterekkel bír: Core i5-430M processzor, 4 GB memória és Mobility Radeon HD5650-es videokártya. A merevlemez elég terebélyes, 500 GB adatot tudunk rápréselni, a repertoárból viszont hiányzik az eSATA és a Bluetooth is. A nagyjából 240 ezer forintos vételár tartalmaz egy 64 bites Windows 7 Home Premiumot is. Bár a hőmérsékleti értékek nem voltak éppen alacsonyak, kárpótolt minket az kis zajszint, amiért piros pont jár az Acer mérnökeinek. A HD5650 már 40 nm-es gyártástechnológiával készül és 400 shader egysége 550 MHz-en üzemel, így az 1366x768-as felbontással rendelkező kijelzőt minden további nélkül ki tudta szolgálni még a legdurvább játékok esetében is.

A DirectX 11-es VGA energiamenedzsmentje rendkívül jó, hiszen a mezei hatcellás akkumulátorral is képes volt akár három és fél óráig is bekapcsolva maradni. A 3D-s megjelenítéshez egy speciális polarizáló réteget használ, amelyet a kijelző elé helyeztek, a rajtunk lévő szemüveg feladata pedig eldönteni, hogy amit éppen látunk, az a jobb vagy a bal szemünkhöz tartozik-e. Ezzel megszűnt a zavaró vibrálás, valamint a szemüvegbe épített LCD is, cserébe megmaradt a játékok belassulása (ez a technológia hátránya), valamint bejött a képbe egy új tényező, a szoftver kérdése.

9.2

Eszköz
Noteszgép
Info
www.acer.hu
Ár
240 000 Ft

A TriDef 3D alkalmazás ugyanis azért felel, hogy lehetőleg minden játékot tudjunk élvezni 3D-ben (ehhez itt is profilok állnak rendelkezésünkre), ám a helyzet az, hogy jelenleg csak DirectX 9-es kódokkal tud együtt működni, így a modern játékok döntő többsége kiesik (per pillanat).

Ettől függetlenül reménykedünk benne, hogy a szoftvert és a hátterében megbúvó algoritmust gyorsan fejlesztik majd, ugyanis egy ergonómiailag rendben lévő, multi-touch-os, viszonylag jól felszerelt és gyors gép várja leendő gazdáit, hogy kiaknázza a benne rejlő összes lehetőséget.

WIRELESS MOBILE MOUSE 1000

írta: Bate

Az egér olyan, mint a só a levesben. Amíg a helyén van, fel sem tűnik, viszont ha nincs, akkor azonnal rájövünk, hogy az egyik legfontosabb összetevő hiányzik. Ezen igazságot nyilván nem kell mesélni senkinek, akinek már merült le elem az egerében, esetleg szimplán kilehelte a lelkét a szerencsétlen rágcsáló. Szóval lehet mondani, hogy az egér mindegy milyen, de ha csak pár perce is nélküle maradunk, akkor bizony hamar rájövünk, hogy márpedig mégiscsak az egér a záloga az igazán kényelmes munkának vagy éppen a játéknak. Szerencsére választékból sosincs hiány, és ahogy már a múltban is jó párszor, a Microsoft ismét prezentálta nekünk legújabb modelljét, amely ezúttal Wireless Mobile Mouse 1000 névre hallgat.

Ahogy a név is mutatja, egy vezeték nélküli rágcsálóról van szó, ami kifejezetten mobil eszközök (laptop, netbook) mellé ajánlott, nem asztali használatra. Utóbbi megoldást már csak azért sem javasoljuk, ugyanis tényleg egy apróbb, szállításra való modellről beszélünk. Habár a kialakítás ergonómikus, egy kifejlett férfipéldány számára érezhetően kicsi a kialakítás, a kis fekete készülék gyakorlatilag elveszik a tenyerünk alatt. Ez a mindennapi, otthoni használat során egyáltalán nem teszi kényelmessé a használatot, azonban ha mobilizálnunk kell magunkat és a gépünket, akkor máris előjön a kialakítás praktikuma,

8.8

Eszköz
egér
Info
www.microsoft.hu
Ár
egyelőre ismeretlen

hiszen az egér kis helyen is elfér, arról nem is beszélve, hogy a visszafogott méretnek köszönhetően kisebb helyeken is könnyedén tudunk vele navigálni. A beolvasási képesség egyébként 1000 dpi, és 2,4 GHz-es vezeték nélküli kapcsolat biztosítja a zökkenőmentes kommunikációt, szóval attól nemigen kell tartanunk, hogy az egér képességei fogják jelenteni a szűk keresztmetszetet a munkánk során.

A kényelmes használatot tovább segíti, hogy nyoma sincs vezetéknek, a kis szerkezet egy nano USB adóvevő segítségével kommunikál a gépünkkel. Ezen vevőnek a kialakítása (ahogy a nano szócska is sugallja) igen kicsike, lényegében alig látszik ki az USB portból, így ha sietős dolgunkban el is felejtenénk kivenni a gépünkből a vevőt, annak az esélye, hogy letörjük, szinte minimális. Az egér csomagjában egyébként egy Duracell tartós elem is helyet kap, és ennek energiája elvileg hónapokra elég a WMM 1000-es számára, szóval tényleg egy kellemes útitársra találhatunk a személyében, ha a vásárlás mellett döntünk.

BEMUTATKOZIK A PHANTOM EYE

Hidrogénhajtású kémrepülőgép a Boeingtől

Mondhatni felettébb érdekes húrokat penget a Boeing a közelmúltban révbe ért „Phantom Eye" fejlesztésével, amelynek személyében (pontosabban formájában) a világ tudtunkkal első hidrogén meghajtású repülőgépét tisztelhetjük. Az első darabra természetesen a NASA teheti rá földönkívüli titániumtól kérges tenyerét: a tesztrepüléseknek ezúttal is a legendás Edwards légitámaszpont biztosít majd terepet. A Fantomszem amúgy nemcsak a hajtóművével tüntet, bár a négy 2,3 literes, négyhengeres, egyenként 150 lóerős minierőmű, ami „égéstermékként" mindössze tiszta vizet (!) állít elő, valószínűleg önmagában is elegendő volna a figyelem felkeltéséhez. A repülőgép egyéb mutatói ugyanis hasonlóképp impozánsak: 50 métert meghaladó szárnyfesztáv, 20 kilométert meghaladó maximális repülési magasság, 250 kilométeres cirkálósebesség, 200+ kilós terhelhetőség, és akár négynapos (!) folyamatos üzemidő.

Ezek a tulajdonságok valószínűleg felettébb hasznosnak bizonyulnak majd tervezett feladatánál, ami nem más, mint a kémkedés – akarom mondani tudományos célú adatgyűjtés…

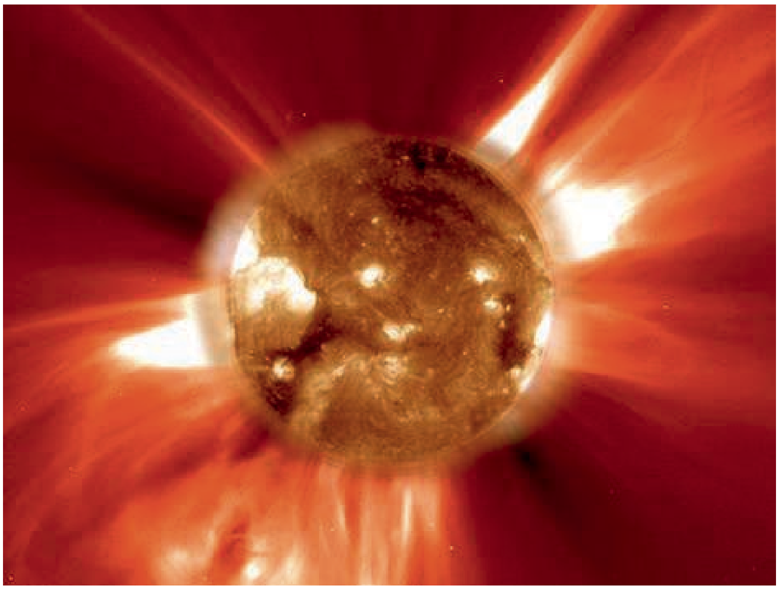
LOPAKODÓ MONSTRUM

Üzemanyagcellát kap az M1 Abrams

Ifjabb George Bush regnálása paradox módon nemcsak a civil iparágakban fémjelzett egy felettébb sötét korszakot a környezetkímélő technológiák számára, hanem a katonai fejlesztések terén is. Most azonban, a béklyók lehullván az amerikai hadsereg is „jó" (értsd: zöldebb) útra térhetett, aminek egyik első lépéseként a derék hadfiak nyomban bele is vetették magukat a hidrogén-üzemanyagcellás technológiával kapcsolatos kutatásokba. Érdekes módon az új típusú meghajtást elsőként azokon a lassan már veteránnak számító M1 Abrams tankokon tesztelik, amikre az elmúlt évtizedekben sikerült lassan, de legalább biztosan annyi harctéri elektronikát halmozni, amellyel a hagyományos dízelmotorok (áramtermelő) képességei már csak nehezen tartottak lépést. Az üzemanyagcellás „hajtóművek" ráadásul nemcsak ezt a problémát oldanák meg, hanem rendkívüli csendességükből adódóan korábban nem látott „lopakodási" képességekkel is felvérteznék ezeket a monstrumokat, amiket „hála" 1000+ lóerős motorjaiknak jelenleg még több mérföldes távolságból is kiszúr az ellen.

Azért, hogy a kép mégse legyen egyértelműen zöld, el kell hogy mondjuk azt is, hogy a működéshez szükséges hidrogént „menet közben" állítanák elő a fedélzeten – dízelből! Erre állítólag a beruházásvédelem miatt van szükség, hiszen így „a jelenlegi utántöltési infrastruktúra is a helyén maradhatna." A tankok alternatív üzemanyagra való átállításán túl az amerikai hadsereg egy olyan „Dick Tracy-szerű", a HP-val közösen kifejlesztett okos karóra kifejlesztését is tervbe vette, amely napelemekből nyeri az energiát. Végezetül említést érdemel az a pilóta nélküli, hibrid meghajtású repülőgép is, amelynek hadrendbe állítását 2011 közepére tervezik.

írta: Joshua



A NAP, MINT PORSZÍVÓ

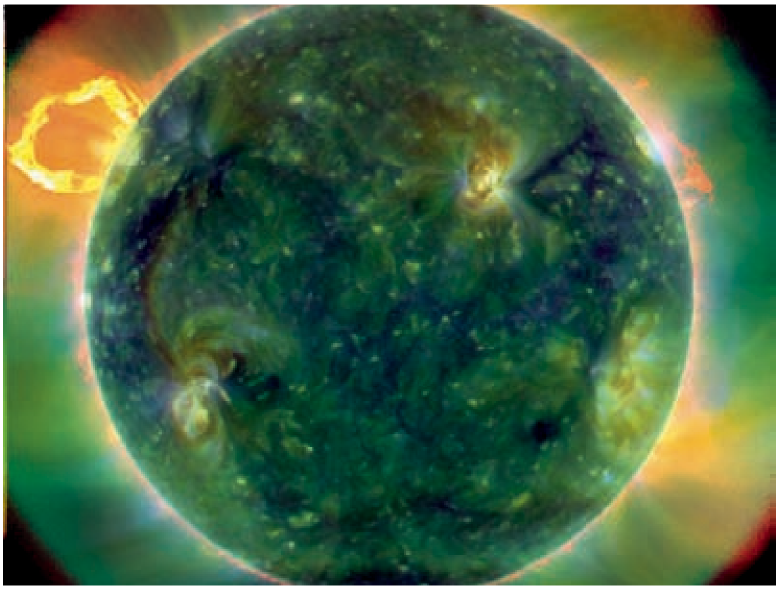
A fekete anyag és az élet

Mi az, ami egy fizikust és metafizikust egyaránt lázba hoz? A lányokon kívül tudtunkkal csak egy ilyen dolog létezik az emberi elme által mára virtuálisan már keresztül kasul bebarangolt Univerzumban: a fekete anyag. Anélkül, hogy eme írások ezreinek részleteibe mélyebben beleásnánk, most egy, a sötét matéria újonnan felfedezett sajátosságáról ejtenénk szót, mégpedig arról, hogy hogyan segített a földi élet kialakulásában, és hogyan működik közre annak fenntartásában.

A tudósokat immár évtizedek óta foglalkoztatja az ún. szoláris kompozíció jelensége, amely röviden abban ragadható meg, hogy a Nap – a klasszikus fizikai törvényszerűségekkel nem kevéssé szembemenve – sokkal könnyebben továbbítja az energiát belső régióiból a felszín felé, mint az „elvárható" lenne. Márpedig pontosan ez az energia, amely sugárzás formájában a földi élethez is elengedhetetlen – és amely e titokzatos többlet nélkül nem is indulhatott volna hódító útjára.

Az Oxfordi Egyetem kutatói szerint a jelenség hátterében a fekete anyag áll, amit Napunk egyfajta kozmikus porszívóként gyűjt össze, így javítva az energiatranszfer hatékonyságát. Az elmélettel – ami rendkívül elegáns – mindössze egyetlen probléma van: a fekete anyagot nagyon nehéz kimutatni, így a bizonyítás sem egyszerű. A derék oxfordiaknak persze erre is megvan a válaszuk: a sötét matériát szerintük azért ilyen bonyolult detektálni, mert a tudósok mostanáig egész egyszerűen rossz mérettartományra céloznak. A jelenlegi „közmegegyezés" ugyanis a protonnál kb. 100x súlyosabbnak feltételezi a fekete anyagot alkotó ún. WIMP-eket (weakly interacting massive particles), míg az angolok szerint a különbség alig ötszörös.

Az elmélet bizonyításában valószínűleg fontos szerepet fog játszani a közeljövőben fellövendő két új érzékelő, a Borexino és az SNO+ is.



➲ Vajon mekkora szerepet játszott az észak-koreai vezető Kim Dzsong Il hazája futballcsapatának bukásában a VB-n? Egy dél-koreai lap szerint nem kicsit: cikkük szerint a csapatot edző Kim Jong Hung egy óvatlan pillanatban kifecsegte, hogy a diktátor „rendszeres taktikai tanácsokat ad a meccsek alatt a szemnek láthatatlan mobiltelefonokon keresztül." Nos, a kérdéses tanácsok nem lehettek különösebben hatékonyak, hiszen Észak-Korea valamennyi mérkőzését elvesztette – köztük a portugálok elleni, meglehetősen emlékezetes végeredménnyel (0-7) zárult találkozót is, aminek élő közvetítését még „időben", 0-4-nél beszüntette a helyi televízió.

➲ Követve a európai prémiumautó-gyártók által már kikövezett utat, most a tengerentúli „Nagy Hármas" válságtól talán legkevésbé sújtott tagja, a Ford jelentett be egy „intelligens" médiafelügyeleti megoldást járműveihez. A Sync AppLink névre hallgató megoldás a tervek szerint a 2011-es Fiestában tűnik majd fel elsőként, hogy aztán fokozatosan csaknem valamennyi Ford modell integráns részévé váljon. A Sync lelke az ún. Pandora Internet Radio, amely segítségével akár hanggal is utasíthatjuk rendszerünket, hogy „hangolódjon" kedvenc csatornánkra. Végszükség esetére azért vannak manuális kezelőszervek is a kormányon…

➲ Az amerikai hadsereg különböző fegyvernemei által közösen fejlesztett Joint Precision Airdrop Systemmel (JPADS) korábban már részletesen foglalkoztunk rovatunkban. A kérdéses rendszer tulajdonképpen egy pilóta nélküli repülőgép, és GPS érzékelővel is ellátott komputerek irányította ejtőernyők együttese, ami korábban nem látott pontossággal képes rakományokat eljuttatni lényegében bárhová – akár Afganisztán megközelíthetetlen hegyei közé is, ahol minden egyéb utánpótlási kísérlet lényegében halálra van ítélve. A tengerészgyalogosok időközben sikerrel birtokba is vették az új technológiát, amit egyelőre főleg vérkészletek és egyéb orvosi felszerelések célba juttatására használnak. Egy lehetséges elképzelés szerint a JPADS a harctéri medikusok terheltségét is csökkenthetné: az orvosoknak elegendő volna minimális felszereléssel útnak indulniuk, minden további szükséges készletet ad-hoc jelleggel „hajítanának utánuk."

➲ A repülő autó ideája valószínűleg egykorú az autóéval – ehhez képest mostanáig csak megmosolyogtató elképzeléseket láthattunk. Most viszont könnyen az arcára fagyhat a mosoly azoknak a szkeptikusoknak, akiket a véletlen, egy, a DARPA és a texasi AVX Aircarft közös fejlesztése elé vezérel – az ugyanis pontosan lefedi a vágy tárgyát. A repülő autó kb. 500 kilogrammos súlyt (vagyis 4 jól felmálházott gyalogost) képes kb. 400 kilométeres távolságra szállítani, földön kb. 120, levegőben kb. 260 km/órás sebességgel. Talajt fogva kb. 60 másodpercre van szüksége ahhoz, hogy útrakészre alakítsa át magát – úgy tűnik, a Transformerek által jegyzett rekordok beállítására még egy kicsit várni kell…

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

CPU ÉS TÁP UPGRADE

Üdv Patrik!

Új processzort és tápot szeretnék venni (nem túl drágán), de nem tudom, milyen illene bele a konfigomba. Jelenlegi gépem:
Alaplap: Asus P5 QL
RAM: Kingston 4GB DDR2-800 (400 MHz)
Táp: Codgen/Display 300W ATX 2.03 Model 200x
Proci: Intel Pentium 4 630, 3033 MHz
Videokártya: ASUS EAH 4850/2DI/1GD3

ÁKOS

Kedves Ákos!
Tápegységből szerintem a szokásos Corsair CX400-zal hosszú távon sem tudsz mellé lőni. Processzorból a jelenlegi videokártyádhoz nem kell túl erős, egy Pentium Dual Core E6500 vagy egy Core 2 Duo E7500 megteszi. CPU csere előtt mindenképpen töltsd le és tedd fel a legújabb BIOS-t az Asus weblapjáról (használhatod az alaplap CD-jén mellékelt Asus Update programot is).

ÚJ GÉP ÉS MONITOR

Kedves Patrik!

Új gépet szeretnék vásárolni ezért a segítségedet kérem. Összeállítottam egy gépet.
Memória: 2 GB 1333 MHz DDR3
Kingston HDD: 500 GB Samsung HD502HJ
CPU: Intel Core i3 3.06 GHz
VGA: Shapphire Radeon HD5770 1 GB
Alaplap: Gigabyte GA-P55A-UD3
Tápegység: Gigabyte Superb 460W
Mit gondolsz erről, mit kéne változtatni? Elmegy rajta a BCBF2 nagy felbontásban és a Call of Duty MW2? Monitorügyben én tanácstalan vagyok, de egy 1080p-s HD monitort szeretnék. Én LG M2394D-re gondoltam. Szerinted ez jó? Vagy valami mást kéne, mindenesetre a gépet játékra használnám. MS Lifecam HD-6000 webkamerát szeretnék. Továbbá mikrofonnal kapcsolatba teljesen tanácstalan vagyok. Ez, amit leírtam kb. mennyiből jön össze? Vista/Windows XP/Win7? Válaszodat előre is köszönöm.

BALÁZS

Kedves Balázs!
Ami az operációs rendszert illeti, egyértelműen a Windows 7 a nyerő, ha lehet, a 64 bites változatot szerezd be. Ami a gépet illeti, nincs igazán kifogásom egyik alkatrésszel kapcsolatban se, a Gigabyte Superb tápot én lehet Corsairre cserélném, de alapvetően nincs velük gond. A Gigabyte P55A-UD3-at lehet, egy picit olcsóbbra cserélném, és a különbözetből megpróbálnám megduplázni a memória mennyiségét. A HD5770 alapvetően nem egy rossz kártya és a Modern Warfare 2-t könnyedén el is fogja vinni, de a Bad Company 2-höz már éppen hogy elég – főleg, ha 1920x1080-as felbontásban akarod majd futtatni. 70 ezer forint körül én már nem vennék TN paneles monitort, főleg nem kifutó típust. Ha nem feltétel a beépített TV tuner, akkor én inkább nézelődnék a mostanában jó áron kapható Dell U2211H/2311H modellek környékén, amelyekben már IPS panel dolgozik (sokkal nagyobb látószög, élethűbb színek). Webkamera kérdésben nem nagyon tudok segíteni, már a 4-5 ezer forintos példányok is megfelelőek a mindennapos használatra, mikrofont pedig nem érdemes külön venned, hiszen mindegyik kamerában van legalább egy. A gép ára nagyjából 150 ezer forint környékén alakul monitor nélkül.

TÁP PROBLÉMA

Helló Gurusok!

A következő a problémám. Van néhány játék, amivel ha elkezdek játszani, magától újraindul a gép. Ezeknek közös tulajdonságuk csak a magas gépigény, és mivel ez csak ilyenkor történik, úgy gondolom, a tápegységem nem bírja, és ezért indul újra.
A gépem:
Alaplap: Asus sAM3 M4A785TD-V EVO
Proci: AMD AM3 Athlon II X2 245 BOX
Merevlemez: Samsung 500 GB 7200rpm/16MB
Memória: Kingston DDR3 1333MHz KIT 2GB CL9
Videokártya: Asus PCIe EAH5750/2DIS/1GD5
Táp: LC420H-8 (Ez gépház mellé volt.)

1. Jól gondolom, hogy a táppal van a gond?
2. A mostani PC Guru Basichez nagyon hasonlít a konfigom, és ott Corsair CX400 van, ami gondolom, mint amit a neve is mond, 400 W-os. Hogy bírhatja az el, ha az enyém, ami 420 W-os nem mindig tudja?
3. Ha szükséges a csere, meg tudnám oldani 10 ezer alatt?
Előre is köszönöm,

RAYVANHUUR

ui.: Ja, és az újság még mindig király :D

Kedves Rayvanhuur!
Elsőre én is táp problémára gondolnék, de nem biztos, hogy az a gond. Az újraindulást okozhatja még hibás memória vagy rossz meghajtó program is. Első körben feltenném a legújabb ATI Catalystet (mire ezeket a sorokat olvasod, valószínűleg ez a 10.7-es verzió lesz), aztán letölteném a legújabb Memtest86+-t, bebootolnék róla és hagynám futni pár óráig. Amennyiben ezek nem vezetnek eredményre, úgy kölcsön kérnék egy másik, lehetőleg márkásabb tápegységet és megnézném, mit művel vele a gép. Sajnos a legtöbben a tápok névleges teljesítménymutatójából indulnak ki, ám ez gyakorlatilag semmit nem jelent. A kondenzátorok típusát, az áramkör építésének minőségét egyik gyártó sem tudja a felhasználó számára érthető nyelven megfogalmazni, így nem is szoktak vele törődni. Tehát: nem a wattok száma határozza meg elsősorban egy táp minőségét/árát. A CX400 jelenleg 14-15 ezer forint körül mozog, így ha el tudnád adni a mostani tápegységed, valószínűleg beleférhetnél 10 ezer forintba, ám utóbbi nehéz feladat. 10 ezer forintból egyébként a Gigabyte Superb 460 W-os, a Chifetec 350 W-os, illetve az FSP 400 W-os tápjait merném ajánlani. Alternatív megoldás lehet, hogy használt tápot keresel, de azokat nehezebb kitesztelni vásárlás előtt, míg egy vadi újban az ember azért jobban megbízik.

MIRE ELÉG EGY GURUS KONFIG?

Üdv!

Én csak annyit szeretnék kérdezni, hogy a GURU ÁLOMPC cikkben a „value" nevű gép mennyire képes pl. játékok terén stb? Azért írom levelem, mert gépvásárlás előtt állok, azért választottam inkább a cikkből, mert én nem nagyon értek hozzá, de mégis jó lenne tudni, hogy mennyit bír egy ilyen gép. Válaszodat előre is köszönöm:

GETTA

Kedves Getta!
A Value gép gyakorlatilag bármire elég, sőt bő egy-másfél éves tartalékkal is rendelkezik, ez azt jelenti, hogy ennyi idő múlva is futtatni tudod majd a játékokat 1920x1080-as felbontásban legalább közepes grafikai részletességgel. Természetesen sok múlik majd a programozókon is, de ha a DirectX 11 végre igazán elterjed, akkor a gépben lévő Radeon HD5850 teljes egészében kiaknázható lesz majd. A processzor már nem egy mai gyerek, ellenben a játékokhoz elegendő és négy magja van, tehát ha éppen nem az ellenség kiirtásával foglalkozol, akkor más területen hasznát veheted. A Freezer 7 Pro második generációs kiadása elég halkan teszi a dolgát, valamint a Radeon sem csap túl nagy lármát, így a gép összességében halknak mondható.

FORRÓ LAPTOP

Helló Patrik!

Az utóbbi másfél hónapban feltűnt, hogy nagyon felmelegedik a laptopom (egy Acer AS 5930), különösen, ha játszok, és csökken a teljesítménye is (nem kell nagy gépigényű dolgokra gondolni), egy egyszerű meccsgenerálásnál a 2009-es Football Managerben már annyira felmelegszik, hogy néhol szaggat, de már egyszerű filmnézésnél is érezhetően fölmegy a hőmérséklete. Van ötleted, hogy mitől történhet ez (tavaly nyáron nem voltak hasonló problémáim, tehát nem a külső hőmérséklettel van összefüggésben), illetve, hogy milyen módon lehetne orvosolni (akár javítással, akár a hűtés hatékonyabbá tételével – hogy lehet laptop hűtését effektívebbé tenni?) Válaszod előre is köszönöm,

GELLARD

Kedves Gellard!
Az idő múlásával a notebookok ventilátora (és úgy egyébként a gép belseje) folyamatosan gyűjti magába a port, aminek az lesz az eredménye, hogy nem tud rendeltetésszerűen működni. Ez nem jelenti azt, hogy megáll (bár drasztikus esetben ez is előfordulhat), de jóval lassabban tud majd pörögni, mint kellene. Ez a hűtés hatékonyságára és a ventilátor motorjának élettartamára is rossz hatással van, így bizonyos időközönként érdemes leszedni a gép alsó burkolatának megfelelő részét és sűrített levegővel kifújni az oda nem illő dolgokat.

(FÉL)GÉPFRISSÍTÉS

Üdv Guru!

A mostani gépem kb. 3 éves és az új játékok már csak lowon vagy maximum mediumon futnak.
A konfig:
Alaplap: Asustek P5LD2-SE
Proci: Intel 1 magos 3.2 GHz
Táp: USP 5565
Memória: 1024 MB + 1024 MB Kingston DDR2 400 MHz
VGA: Geforce 9600GT 512 MB
A táp és a VGA lett kicserélve, mert elégtek. Nincs pénzem egy teljesen új gépre, ezért ezen szeretnék frissíteni. Érdemes-e vennem bele egy Intel E7500-at és még 2 GB RAM-ot? Ha RAM-ot veszek bele, akkor az egyiket ki kell szednem ugye? Az alaplapot is érdemes lecserélni? Maximum 100 ezret akarok rákölteni.
Köszönöm a választ.

EGY OLVASÓTOK

Kedves Olvasónk!
Még mielőtt nekifutnék a frissítésnek, elgondolkodnék egy minőségi tápegység beszerzésén (nagyjából 10-15 ezer forint), ugyanis a most birtokodban lévő szerkezet sajnos elég távol áll attól, hogy bátran ráköss egy új gépet. Memóriabővítésnél nyugodtan beteheted harmadiknak a 2 GB-os modult, hiszen van még két üres helyed elvileg. Mindazonáltal a játékokhoz inkább erős processzor és videokártya szükséges, így azok felé fordítanám a figyelmedet első körben.
A jelenlegi alaplapod a 45 nm-es gyártástechnológiával készülő (tehát most még kapható) Core 2 Duo / Pentium Dual Core processzorokkal már nem képes megbirkózni, csak a régi E4xxx és E6xxx (nem összekeverendő a mostani E6xxx szériával!) sorozatokkal. Átmeneti megoldásként végül is elfogadható, hogy használtan vadászol magadnak egy ilyen CPU-t (10-15 ezer forint körül), de egy év múlva erejük már aligha lesz elég. A konyhafőnök ajánlata a mostani memóriák megtartása, mellé pedig egy Gigabyte GA-MA770-ES3-mas alaplap, egy AMD Athlon II X2 250-es processzor, egy HIS IceQ Radeon HD5750 1 GB-os videokártya, valamint egy Corsair CX400-as tápegység. Ezek összességében olyan 85-90 ezer forintba kerülnek. Ha szerzel a mostani alaplapodba egy megfelelő CPU-t, akkor viszont azt ajánlom, hogy a tápegységcserét ettől függetlenül is lépd meg.

VGA UPGRADE

Sziasztok!

Nah, nem húzom, az lenne a lényeg, hogy van egy elég sz..rossz gépem, egy készen vett, és szeretnék bele egy új vga-t, hogy kicsit azért több fps-em legyen cod4-ben, 5-ben. Egy E2200-as proci van benne, most 8400gs vga, 2 gb ram, 420-as vmi noname táp. Egy olyan vga kéne, amivel valamivel azért gyorsabb lesz a gép, még ezzel a procival is. Nem tudom, talán ha húznám kicsit a procit, akkor jobban kihúzná a vga-t, majd mondjátok azt is, hogy érdemes-e. Tisztelettel:

DANI

Kedves Dani!
A processzort mindenképpen érdemes picit tuningolni, hiszen már annak idején is az Intel belépőszériás központi egységei közé tartozott, az idő pedig ugye eljárt már felette. Ami a VGA-t illeti, a 8400GS az mindennek nevezhető, csak játékra termett videokártyának nem. Én amondó vagyok, hogy ha nem akarsz túllőni a célon és a CPU-dhoz irreálisan erős VGA-t választani, akkor egy Radeon HD5670 lesz a Te barátod. Ára nagyjából 23 ezer forint, ennél lényegesen olcsóbb kártyát venni szerintem butaság, hiszen nem sokkal leszel beljebb a mostani 8400GS-ednél. A tápegység cseréjét nálad is megfontolásra bocsátom, akár már egy olcsó Chieftecre is (nem baj, ha csak 350 W-os).

VGA GOND

Szia Patrik!

3 éve szolgál a gépem tökéletesen, de mostanában ha egy játékkal játszom, akkor 2 óra után a játék megfagy és a képernyő szürkére változik. Azóta van ez így, amióta húztam a kártyámon. A VGA, CPU, RAM és alaplap hőmérsékletei megfelelőek. Corsair tápom van (ha ez valamit számít). Fagyás után olyan 5 perc és kilép, aztán, mintha mi sem történt volna. Nem tudom, mi lehet a probléma, ezért szükségem lenne a szakértelmedre.
Köszönöm, hogy elolvastad a levelemet!

TAMÁS

Kedves Tamás!
Feltételezem, hogy alap órajelen is jelentkezik ez a probléma. Ha ilyen sokáig kell várni, hogy bekövetkezzen a fagyás, akkor elképzelhető, hogy mégiscsak túlmelegedés okozza ezt a problémát. Első körben megpróbálnám kicserélni valamelyik ismerősöddel a kártyát, hogy tesztelje ő is a saját gépében, te pedig használd az övét addig. Azt azért mindenképpen nézd meg a driverben, hogy az emelt órajeleket ne engedélyezze a Windows indításánál, mert akkor ugye nem csináltál semmit…

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

DVD MEGHAJTÓ PROBLÉMA

Kedves PC Guru!

Segítséget szeretnék kérni a DVD-írómmal kapcsolatban. A típusa: LG HL-DT-ST DVD-RAM GH22NS40 ATA Device. Az lenne a gondom vele, hogy ha DVD-ket akarok megnyitni, akkor van, hogy megnyitja, van hogy nem, de sajnos általában nem. Általában felpörgeti a lemezeket és néha elkezd „recsegő" vagy „kerregő" hangot kiadni a meghajtó. Ezután a lemez beolvasása megáll, a töltést jelző csík is és a sajátgép nem válaszol. Ha ezek után újraindítom a gépet, van hogy sikerül 1-2 DVD-t beolvastatni, de azután kezdődik elölről. Ha a Total Commanderben akarom megnyitni a DVD-meghajtót, ott meg azt írja ki, hogy csatlakozik hozzá, de nem történik semmi, majd kiírja, hogy nincs lemez a meghajtóban. DVD-t sem tudok írni vele rendesen. Párszor sikerült úgy, hogy amit rá akartam írni, azt rámásoltam feladatkezelőben és az alap íróprogrammal írtam rá, mert DVD-író programmal egyszerűen nem ment. A DVD-meghajtó illesztőprogramja frissítve van (legalábbis azt írja ki a Windows, hogy a legfrissebb driver van fent a gépen). A gépen Windows 7 Ultimate edition van fent, ami 32 bites. Remélem, tudtok segíteni rajtam.
Előre is köszönöm:

EL.LIBERTADOR

Szia!
Sajnos több mint valószínű, hogy a DVD-íród megadta magát. Két lehetőséged van ennek megállapítására. Elsőként átteszed egy másik gépbe és kipróbálod ott, másodszor pedig a saját gépeden belül átdugod egy másik ATA csatlakozóba, ha van rá lehetőség. Megpróbálhatod még, hogy másik tápkábelt dugsz a hátuljára, illetve az ATA kábelt is kicseréled.

E HAVI KEDVENC KÉRDÉSÜNK

Üdv PCGURU!

Nem vagyok nagy gépzseni, úgyhogy lehet, hogy hülye lesz a kérdés. Berakható-e egy Asus Radeon HD 3450 512MB egy régi Gigabyte GA-K8VT800 v2/ K8VT800-RH alaplapba? Köszönöm a választ.

SZIKY

Kedves Márk!
Igen, be, sőt még működni is fog…

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

AUGUSZTUS, REKKENŐ HŐSÉG – de a levrov még mindig áll. Úgy tűnik, ezt a nyarat is túléljük, bár júliusban volt néhány olyan nap, aminek csak a klímaforgalmazók és -szerelők örültek igazán, de azért az elkerülhetetlen gonosz, az ősznek nevezett istenverése, a maga szutykos idejével meg iskolakezdésével már a közelben ólálkodik. Persze minket ez nem érdekel, mert zimankós idő esetére van itt egy jól szigetelt iroda, a suli meg elképzelhetetlen számunkra (kinek azért, mert már befejezte, kinek meg azért, mert eleve sosem járt oda). Szóval maradnak a levelek, amiket kaptunk – talán kevesen lepődnek meg, elsősorban a dizájnváltást járjuk majd körül, de nyugi, most is kaptam olyan levelet, hogy a hajam égnek állt. Mindenki készen áll tehát, újratervezett, simára finomított levrov jön, kapaszkodjon mindenki erősen a WC-ülőkébe.

BÉTATESZTEK FUTÓSZALAGON

Kedves PC Guru

Nagyon tetszik az újság, sőt az új design nagyon kafa lett! Megmondom őszintén, amikor leemeltem a bolt polcáról a PC Gurut, nagyon megörültem, hogy Medal of Honor bétakulcsot adtok ajándékba! Le a kalappal, Istenek vagytok! Jaj, a bétával kapcsolatban merült fel bennem egy kérdés: anno adtatok még BC2 béta keyt is, és most az EA új játékához is. Ez hogy lehet? Hiszen amikor az interneten keresgéltem CD-kulcsok iránt, mindenütt 3-4000 forintba kerültek. Nyertetek a lottón vagy mi a fene? Jaj, még valami! Ugye teszteltétek a MoH bétáját, és írtátok, hogy van hova fejlődni a BC2-höz, no meg az MW2-höz képest. Ez a Ti véleményetek. Mondjuk van benne igazság, de ez még csak egy béta, és mindenki saját ízlése szerint dönt! Az én véleményem, hogy már a Béta is veri a CoD6-ot. Mondjuk én nagy CoD rajongó vagyok, de ilyet még szerintem senki sem mondott mint én, főleg hogy az Activision az EA legnagyobb ellenfele.
Üdv:

ROHI ALIAS RHZ

Annak, hogy ilyen nagy kaliberű bétákhoz sikerül kódot biztosítanunk az olvasóknak, nagy ára van: minden teliholdkor ki kell vonulnunk egy folyóparton felfestett, gyertyákkal megvilágított pentagrammába, és fel kell áldozzunk egy szűz meztelencsigát. Ha minden jól megy, akkor bedobunk egy sört, hazamegyünk, majd az éjjel történtektől tökéletesen függetlenül elkezdünk tárgyalni a nagy kiadók hazai képviseleteivel, hogy ugyan nincs-e valamelyikőjüknek talonban valami készülő játékhoz tizenpárezer kód. Ha van, akkor kötünk egy megfelelően zsíros alkut, megtervezzük a nyomdába elküldendő anyagot, a kapott excel fájlból kiválasztjuk az első pár ezer darab kódot, amit elkezdünk árulni a Vaterán, a többi meg, ahogy mondani szokás, már történelem.

Amikor azt írtam a bétás cikkbe, hogy a játéknak még fejlődnie kell, azt komolyan is gondoltam: a béta alapján a multi se nem olyan jó, mint amit a BC2 alapján elvártunk volna a DICE-tól, se nem olyan önálló, amit elvártunk volna, ha már nem olyan, mint a BC2. Persze még van idő őszig, a levelek is megsárgulnak, talán a MoH multi is kizöldül. És ha már zöld...

VESSZENEK A VÉKONY BETŰK

Kedves Miguel!

Először ragadok billentyűzetet, hogy írjak nektek, úgyhogy élből belecsapok a lecsóba. Először is az új dizájn nagyon tetszik, de szerintem egy kicsit elszállt ötlet volt, hogy a mentőöveknél és a levrovnál a levelek címe hajszálvékony betűvel van írva. Ez még a hardvermentőövnél elmegy, hogy ott lila (azaz viszonylag sötét) betűkkel van írva, de a másik két cikknél nem igazán jó, plusz szerintem az előző levrovos dizájn jobb volt. Most nem azért mondom ezt, hogy elvegyem szati életkedvét **(pedig csak bátran, abból kivételesen úgyis túl sok van neki – M)**, de erre oda lehetett volna figyelni. Másodszor a dobozos Mass Effect jó ötlet volt és szerintem meg lehetne ismételni mondjuk egy Mass Effect 2-vel. Akartam valami eredeti befejezést, de semmi nem jut az eszembe, úgyhogy abbahagyom az írást.
Hű olvasótok:

LEVENTE

Oké-oké, igaza van mindenkinek, sőt, valójában már a tervezésnél is itt kérdezgettük egymást, hogy „te, nem kéne ott hizlalni kicsit azt a betűt?", de aztán végül nem tettük meg, így csak egy héttel később szembesültünk a szomorú valósággal, hogy ez biz' véknyabb, mint kellene. De sebaj, szati barátunk most alaposan megnézte Christ, mielőtt kiválasztotta volna a karaktert, és tessék, lett is itt akkora naaaagy, dagadt levélcím, hogy alig fér mellé más. Ennek két oka van: egyrészről nekem kevesebbet kell dolgoznom, másrészről most meg majd jöhetnek az olyan levelek, hogy vajon milyen elgondolás mentén jutottunk el a környéken látható, a szükségesnél alig tízszer kövérebb betűhöz.

Nos, jó ötlet ez a Mass Effect 2 ingyen minden vásárlónak, bár a jelenlegi pénzügyi helyzetünkben ez egyelőre vágyálom, mint valós cél. De tudod mit? Ha jön majd velünk szembe a lehetőség, istenuccse kihasználjuk (bár pillanatnyilag ezt csak úgy tudom elképzelni, hogy elraboljuk mondjuk... Overdose-t, és az érte kapott váltságdíjat fordítjuk eme nemes cél megvalósítására). [Miguel, viccelsz itt, de ha holnap eltűnik az az átkozott ló, és engem rángatnak elő a rendőrök, azt te sem köszönöd meg... – Shoe]

HOL VAN WALDO

Helló, Miguel!

Örömmel láttam hogy megújult a Guru designja, mert az előző szerintem nagyon gáz volt. Igaz most kicsi GS-es lett de nem baj. Az E3-as cikknél nagyon jó az, hogy minden helyet kihasználtatok, hiszen még a maradék 10 centire is beraktatok valami leírást egy játékról (vagy várj... itt van 1 cm még). A bemutatók színvilága nagyon bejön, A Fable III-nál lévő adatok aztán végképp. **(...és akkor milyen jól nézne ki, ha szati nem az utolsó utáni pillanatokban áll neki. – M)** A Guru extrába király, hogy sok a kép (bár ezt lehet másképp is értelmezni). Az új stílusban csak az nem tetszik: a „Guru álomPC" háttérszíne. Annyira pocsék kékeslila hogy az nem igaz. Ami viszont nagyon tetszik még az a Játék-Hardvermentőöv és a levrov címeinek a kinézete. Olyan jól néz ki az a vékony betű (főleg a levrovban a zöld színnel). Ami még feltűnt hogy sehol sincs a lapban Darths. Még videotesztet se csinált. Mi van vele?
Nagy olvasótok:

XDANIX777

Nos, az tuti biztos, hogy most aztán egyáltalán nem vagyunk géesesek, mert ők a brit PC Zone magazin dizájnját nyúlták le, mi viszont az itthon jóval megszokottabb 576 KByte formavilágát visszük tovább (ahogy erre egy kicsit odébb majd rá is világít valaki). Az viszont jó, hogy sikerült vinni egy kis egyensúlyt a szöveg-kép arányba, kicsit féltünk, hogy majd megint jön a kritikák eme örökzöld szereplője, de csak egyszer kaptuk meg, azt is olyasvalakitől, aki valószínűleg sem a megújult számot, sem másik Gurut nem vett még soha (sem újságárusnál, sem a kezébe). És persze mindenki kedvenc levrovjára is ráfért már egy kis frissítés (sajnos új írót még nem sikerült kerítenem hozzá, de az is csak idő, pénz, és zsarolhatóság kérdése mindössze).

Darths kérlek valóban jó ideje nem igazán szerepel a magazinban, maximum pofozózsákként jelen rovat hasábjain – valószínűleg az itt felmerülő hiány jól észrevehető többletként jelenik meg az online felületünkön.

SEMMI SEM TÖKÉLETES

Csá Miguel!

Szerintem jó lett az új dizájn. A keretek, amivel körbevettétek az oldalakat, eltűntek, **(Rebegjünk is el ismét egy hálás köszönömöt szatinak ezért. – M)** kivéve a mentőövekből. A címlap is jó. Már a levrovnál járok, tehát már olyan 89-90%-ban elolvastam az újságot. Amúgy azt vettem észre, hogy az újság dizájnja olyan, mintha fogtátok volna a 2008-as, meg a 2009-es stílust és raktatok volna bele pár újítást, nyakon öntve egy kis humorral. **(Na igen, mikor megláttuk az első változatot, röhögtünk mi is nagyon, csak nem virágos jókedvünkben – M)** Szerintem ez a dizájn tökéletes. Mondtad a Super Mario Galaxy 2 tesztjénél, hogy soha nem adtok 100%-ot. Ez mért van? Ja és az is jó, hogy már kb. mindenhol ugyanakkor jelenik meg az újság.

Üdvözlettel:

NEOSIFTER

Ez a 2008–2009-es stílusmontázs dolog amúgy találó – is lehetne, de nem az, legalábbis szándékosan semmiképpen. Persze vannak átfedések, például most is papírra nyomják a lapot, illetve ezt a változatot is egy szerfelett ellenszenves figura tervezi, de ezen túlmenően azért sok azonosságot nem tudok felmutatni. Persze tökmindegy, a lényeg, hogy tetszik, szóval ha szerinted a mostani kinézet a régi orosz nyelvtankönyvek és a Hustler-magazin szerelemgyereke, hát legyen. Ennél egy fokkal bonyolultabb kérdés, hogy miért is nem adunk soha száz százalékot. Egyrészt ezt diktálja a hagyomány, hiszen a Guru még soha nem osztotta ki a maximumot, másrészt meg van ennek egy szimbolikus oldala: azt szeretnénk érzékeltetni, hogy a ma játéka csak a jövő előhírnöke, így a tökéletes pontot majd csak az a messzi jövőben egyszer talán megjelenő program kapja majd, amelyik tényleg meg is érdemli. (És a valós ok: meg hát olyan az értékelődoboz dizájnja, hogy nem fér bele egy karakterrel több…)

MEGDÖBBENTŐ LEVÉL V2

Letöltöttem a BF: BC2-t, de valamiért nem indul. Tudnátok segíteni?

Most azon túl, hogy igen, tudnánk: vedd meg, szeretném kiemelni, hogy aki ilyen levelet ír, az legalább annyi fáradtságot vegyen már, hogy köszön, meg aláírja. Amúgy komolyan kíváncsi lennék, hogy amikor valaki arra jut, hogy tőlünk kér segítséget alternatív forrásból beszerzett játékkal kapcsolatban, azt vajon minek a hatására teszi? Alkohol? Drog? Hirtelen támadt elmezavar?

A DIZÁJN ÉS ANNAK MÚLTJA

Helló!

Megvettem a legújabb Gurut és látom, hogy új a dizájn. Elkezdtem lapozgatni, és érzem, hogy ez nekem nem új, ebben van valami ismerős. Megnéztem, ki az új dizájner, és látom, hogy szati (érdekes név... rövidítés?). **(Nem, Alexandra, csak így becézzük... – M)** A név ismerős volt valahonnan. Elővettem az egyik 576-ot (igen azt is veszem meg a GS-t is, de a Guru tetszik a legjobban), elkezdtem keresni a szati nevezetű embert, és látom, hogy ő (volt) az 576 dizájnere. Ekkor hátralapozok és látom, hogy nincs újabb megjelenési ideje az 576-nak, ezért elolvastam a főszerkesztői levelet/üzenetet vagy ahogy hívják, amiből kiderült, hogy nem lesz több 576. Akkor most mi lesz az előfizetőkkel??? Miért hagyták abba az 576 írását? Na most akkor mi lett SkiTZ-cel? Az összes kérdésemre válaszolj, kérlek! Akkor most összefoglalom, amit én tudok: az 576 abbahagyta az írást, és ti egyből lecsaptatok szatira, aki most már a ti dizájneretek és kirúgtátok SkiTZ-cet.

Üdv

FETTEL

Ui. Tegyél be a levrovba, ezt mindenkinek tudnia kell!

Na, ennyire azért nem komoly a helyzet, kedves Sherlock. Az 576 tőlünk teljesen függetlenül szűnt meg (tényleg), a dizájnváltás meg amúgy is a küszöbön állt. A szerkesztőség tagjai, illetve SkiTZ között voltak kisebb-nagyobb nézetkülönbségek, és bár egyáltalán nem örömmel, végül külön hajóban evezünk tovább. Szati valóban az 576-nál dolgozott, és korábban is tetszett nekünk (mármint nem ő, hanem amit csinál), így nem volt nehéz döntés, hogy kivel folytassuk. Stíluselemeket amúgy valóban vettünk át, azonban a gurus lényeg, vagyis hogy a képek sohasem kerülhetnek túlsúlyba, megmaradt. Hogy az 576 pontosan miért is nem megy tovább, nem ide tartozik, maximum annyit fűznék hozzá a teljes szerkesztőség nevében, hogy nagyon sajnáljuk a dolgot, a magyar lappiac egy igényes szereplője dobta be a törölközőt. Amit tudunk, segítünk, hiszen több cikkíró (az előző számban Tyler, a mostaniban pedig Wilson) is publikál majd nálunk, illetve az öreg Grathet is próbáljuk rábírni, hogy visszatérjen egy-egy cikk erejéig.

GONOSZ POSTÁSOK

Kedves Miguel!

Nagy szomorúságomban írok most neked. Tudod év elején sikerült előfizetnem a Gurura (addig csak a kollekciókat tudtam megvenni sajnos...), és a postásom valószínűleg nem szereti a magazinokat mert valamiért a mostani számot félbehajtva, összegyűrve kaptam meg. Szóval az újság el van szakadva, a lemez meg rossz. Tudtommal a baj orvoslását azzal tudnám elérni, hogy felhívom a terjesztési irodát, és küldtök egy másik újságot. A gond az, hogy nem veszik föl a telefont. Legalábbis gondolom jó számot hívtam. Remélem tudsz segíteni.

Előre is köszönöm válaszod.

Üdvözlettel:

KEMIAGABI

Több felállás lehetséges. Egyrészt lehet, hogy a postás egyszerűen nem tudja, mi kincs rejlik a magazinban, és ezért gyömöszölte be félbehajtva azt a postaládába. A másik, hogy szereti a játékmagazinokat, csak pont a „másikat". A harmadik, hogy – bár nem bizonyított, hogy a Magyar Posta kötelékében dolgoznak ilyen habitusúak – egyszerűen csak a hócipője tele volt az aktuális helyzetével az illetőnek, és tett róla, hogy neked se legyen jobb. Bármelyik is történt, a legokosabb, ha kiírod a postaládára, hogy „Kérem ne hajtsa félbe a küldeményeket". Aztán ha ez sem segít, akkor tedd hozzá, hogy „különben Ön is úgy végzi". Kollégáink hanyagságával kapcsolatban nem igazán tudok mit mondani, amennyire innen látjuk, csupa szorgos ember üldögél arrafelé. Persze ez korántsem jelenti, hogy az asztalukra rakott telefon be van kapcsolva...

BANKKÁRTYAPARTI

Üdv, Miguel!

Jelenleg a Modern Warfare 2 többjátékos része a kedvenc játékom (és igen, eredeti), ezért úgy gondoltam, hogy megveszem a Steamen a Resurgence Packet. A szüleim bele is mentek, de kiderült, hogy nincs dombornyomott bankkártyájuk, és leghamarabb jövőre lesz. Abban szeretném a segítségedet kérni, hogy nem tudsz valami megoldást arra, hogy így hogy tudnám megvásárolni a DLC-t? Bármilyen segítség jól jönne!

Előre is köszi szépen!

DAWE

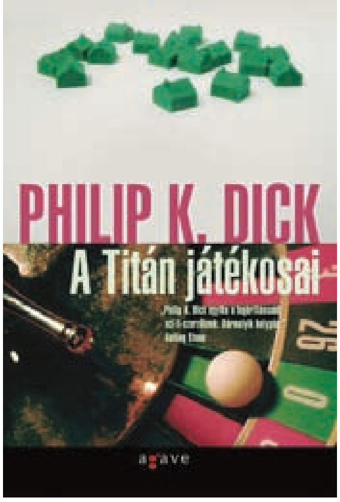
Amennyire tudom, a Steam nem bővelkedik alternatívákban, vagy bankkártyával fizetsz, vagy sehogy. Azonban abban már korántsem vagyok teljesen biztos, hogy csak a dombornyomott kártya nyújt megoldást: sok bankban adnak olyan kártyát, ami sima lézergravírozott, mégis alkalmas a netes vásárlásra. Két eset lehet: megkérdezitek a bankot, hogy vajon a ti kártyátok ilyen-e, vagy tesztek egy próbát a szüleiddel (akiknek ezúton is köszönöm, hogy nem a „hát töltsd le"-megoldást választották) a Steamen, hátha megeszi a kártyát. Ha sikerül, tedd meg, hogy alaposan lelövöd Christ. Köszi.

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

PHILIP K. DICK

A Titán játékosai

regény • Agave könyvek



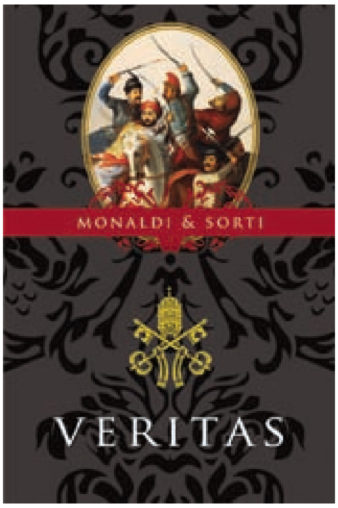
Nagy kedvencünk, Philip K. Dick új regénnyel „jelentkezik” az Agave könyvek jóvoltából, s ahogy azt már megszokhattuk, ezúttal is egy teljesen a valóságtól elrugaszkodott, de mégis ijesztően ismerős történetbe csöppenünk, ahol a főhős, Pete Garden egy elég furcsa szerencsejáték, a Blöff megszállottja. Ebben a játékban nem a pénz a tét, hanem olykor az ember felesége, vagy akár egy egész város.

MONALDI ÉS SORTI

Veritas

regény • Nyitott Könyvműhely

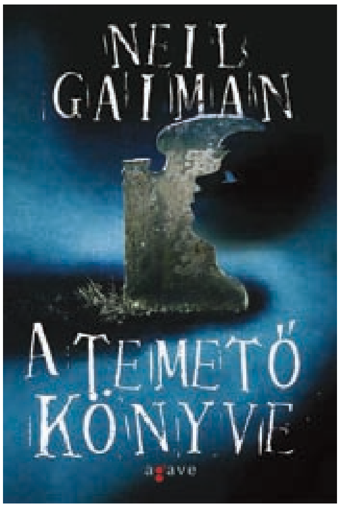
A Monaldi és Sorti által indított, történelmileg hiteles regénysorozat 3. kötetében tovább folytatódik Atto Melani útja a középkor ismert eseményei között. Hősünk ezúttal I. József császár és a francia trónörökös halála kapcsán fedez fel rejtélyes összefüggéseket… Ha olvastuk az előzményeket, akkor hiba lenne kihagyni a folytatást, hiszen a történelmileg hű sorozat további történelmi titkokról lebbenti fel a fátylat.



NEIL GAIMAN

A temető könyve

regény • Agave könyvek

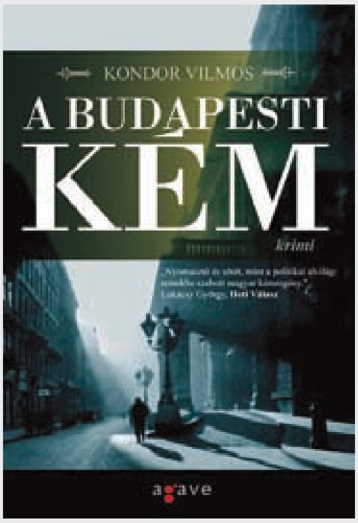


A nagy mesélő, Neil Gaiman rajongóinak remek hír, hogy az Agave könyvek jóvoltából ismét egy eddig ki nem adott regény látott napvilágot itthon, méghozzá a Temető könyve, amely a mestertől megszokott módon ismét egy kissé bizarr, de mégis csodás történetet rejt, egy kisfiúról, Senki Owensről, aki egy temetőben lakik, ahol szellemek nevelik és tanítják, gyámja pedig egy olyan alak, aki se nem élő, se nem holt…

KONDOR VILMOS

A BUDAPESTI KÉM

Agave könyvek • 256 oldal • 2980 Ft

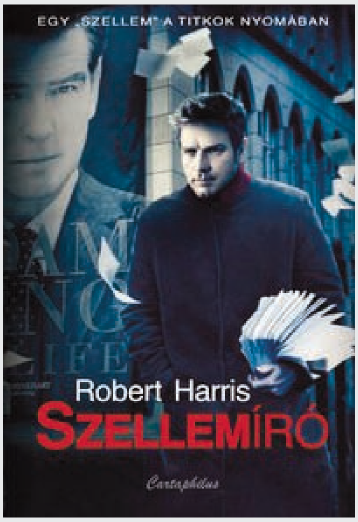


Kondor Vilmos a tavalyi Bűnös Budapest után egy újabb nagyszerű krimivel jelentkezik, amiben sokunk kedvenc nyomozó újságírója, Gordon Zsigmond ezúttal minden eddiginél durvább és szövevényesebb ügybe keveredik. 1943 decemberében járunk, a II. világháború már négy éve dúl, de Magyarországon még nincs kézzelfogható nyoma a világégésnek, és a kormány, élén Kállay Miklóssal arra törekszik, hogy ez ne is változzon a jövőben sem. Gordon Zsigmond az Államvédelmi Központ vezetőjének kérésére keveredik bele a hatalmi játszmákba, ennek köszönhetően élete veszélybe kerül és hősünk bejárja szinte egész Európát. A szálak persze Budapestre vezetnek, és a tét nem más, mint, hogy fény derüljön a kormányzati körökben is otthonosan mozgó kém személyére. Kondor Vilmos ezzel a kötettel már trilógiává bővítette Gordon Zsigmond történetét, s noha érezhetően a Budapesti kém a legkevésbé erőteljesebb a három kötet közül, azért Kondor munkája még mindig nagyon élvezetes, és a rengeteg slendrián romantikus és bulvárponyva mellett igazi kincs a hazai szerzők könyvei között, egyrészt a műfaja, másrészt az igényes, de mégis szórakoztató irodalmi stílusa okán. S persze nem szabad megfeledkezni Kondor regényeinek legfontosabb és legvonzóbb szereplőjéről, a '40-es évek Budapestjéről, ami ismét beszippantja az embert. Habár ezúttal számtalan más városba is eljutunk a kötet lapjain (és lássuk be ezek a legkevésbé érdekes részek, az izgalmak ellenére is), a lényeg ezúttal is a magyar fővárosban van, ahogy azt már megszokhattuk, ahogy azt már megszerettük.

ROBERT HARRIS

SZELLEMÍRÓ

Cartaphilus Kiadó • 356 oldal • 3000 Ft



A Szellemíró jelen pillanatban talán mint film, mintsem regény lehet ismerős számotokra, hiszen a nyár egyik legjobb filmje is ezzel a címmel került mozikba (ami főleg a rendezőt, Roman Polanskit övező botrány kapcsán került be több, kétes minőségű sajtótermék lapjaira…), s jelen ajánlónk tárgya ennek a mozifilmnek a regényeredetije, méghozzá Robert Harris tollából. A Cambridge-ben diplomázott szerző sokáig dolgozott riporterként a BBC számára, volt politikai szerkesztő olyan híres lapoknál, mint az Observer, és cikkíró a Sunday Timesnál és a Daily Telegraph-nál. Talán éppen ennek köszönhető, hogy regényei bár roppant precízek, mégis könnyen követhetőek és szórakoztatóak – akárcsak a Szellemíró, ami műfajilag leginkább a politikai thriller kategóriába sorolható be. Főhősünk egy szellem, olyan író, aki nem saját ötletek publikálásával tevékenykedik, hanem kevéssé jó tollú sztárok (focisták, rocksztárok) önéletrajzát pofozza értékelhető formába. A regény elején élete megbízását kapja, hiszen a volt brit miniszterelnök memoárjait kell gatyábaráznia, és hősünk annak ellenére is elvállalja a feladatot, hogy elődje nem teljesen tisztázott körülmények között veszti életét. A kezdetben karriercsúcsnak tetsző munkáról persze hamar kiderül, hogy nem volt túl szerencsés vállalkozás, hiszen a „szellem” politikai manipulációk, hazugságok között találja magát, és olyan titokra is fény derül, amely már hősünk életét is veszélybe sodorja. Harris regénye szépen kimunkált, izgalmas thriller, ahol lassan kerülnek helyre a puzzle darabkái, hogy aztán egy meglepő végkifejletben fedjék fel a teljes igazságot. Ajánlott irodalom mindenkinek.

JANET JACKSON

THE BEST

A&M Records, Universal Music ➲ 35 szám

Michael Jackson legkisebb testvérét, Janet Jacksont aligha kell bemutatni bárkinek. Habár karrierje kezdetén csak úgy emlegették, mint a Jackson 5 egyik tagját, illetve, mint Jacko kishúgát, a mára negyvennégy éves Janet hamar kilépett a nagytestvér árnyékából, és megmutatta, hogy a zene a Jackson famíliában bizony genetikai adottság. A hölgynek van is mire büszkének lennie, hiszen 1982 óta tíz stúdióalbum és számos Remix lemez dicséri a munkásságát, és a The Best címre keresztelt válogatás ebből nyújt nekünk egy igencsak bő lére eresztett ízelítőt. Bő, ugyanis a duplakorongos kiadás összesen harmincöt Janet számot tartalmaz, ebből egy (Make Me) teljesen új, míg három (Diamonds, Scream, What's It Gonna Be) olyan más előadókkal prezentált szerzemény, ami korábban nem kapott helyet egyetlen Janet lemezen sem. A maradék harmincegy szám válogatás az életműből, váltogatva az R&B, hip-hop, pop, dance, funk és soul hangzások között – szóval ezen a gyűjteményen megtalálhatunk mindent, amibe Janet Jackson valaha is belekóstolt. A The Best nyugodtan nevezhető a művésznő masszív anyagának, kicsit talán sok is a harmincöt dal, de aki nagy rajongója Janetnek, az biztos elégedett lesz vele (hiszen a slágerek mellett kevésbé ismert számokat is meghallgathatunk). Ha pedig még csak most fedeznénk fel a Jackson család legsikeresebb női tagjának munkásságát, akkor ennél jobb válogatást aligha találhatnánk a piacon.

OASIS

TIME FLIES... 1994–2009

Sony Music ➲ 26 szám

A kilencvenes évek közepén az Oasis szinte berobbant a zenei köztudatba, első albumuk, a Definitely Maybe sokakat a Beatlesre emlékeztetett, sőt, olyanok is akadtak, akik egyenesen azt állították, hogy ha a híres gombafejűek még mindig együtt lennének, akkor szinte biztos, hogy olyan zenét játszanának, mint amit az Oasis is összehozott albumról albumra. A Gallagher fivérek bandája hamar az egyik legismertebb brit popbanda lett és számos más csapatnak nyújtottak ihletet. Ahogy teltek az évek, úgy adták ki az újabb és újabb albumaikat, és ha egy-egy slágerük nem ostromolta éppen a slágerlistákat, akkor a sajtó az egymást rengetegszer nyilvánosan gyűlölő fivérekkel volt tele. Ez persze mit sem rontott a csapat teljesítményén, hiszen számos olyan slágerrel ajándékoztak meg minket, amelyek megkerülhetetlenek és beleégtek az ember zenei emlékezetébe. Ennek a tizenöt éves karriernek állít emléket a Time Flies... című válogatás, amely lényegében a csapat kislemezeit gyűjti össze, és megtalálható rajta az összes sláger. A kétlemezes kiadás összesen huszonhat dalt tartalmaz, az Oasis legjavát és legjobbjait, szóval ha nagy rajongók vagytok, akkor azért érdemes beszerezni az albumot, ha pedig nem, akkor azért, mert ezzel a lemezduóval a csapat munkásságának legjobb pillanatait kapjátok meg – aztán csak csodálkoztok, hogy hány slágert tudtok fejből, és rájöttök rajongók voltatok eddig is, csak nem tudtatok róla.

SEVENDUST

COLD DAY MEMORY

7 Bros/Asylum ➲ 12 szám

A Sevendust igencsak érdekes szereplője a zenei szcénának, hiszen már a kilencvenes évek vége óta jelen vannak az „iparban”, nyolc stúdióalbum van a hátuk mögött, akadtak kisebb „botrányaik” (kiválás, visszatérés) is, de ezidáig mégsem sikerült még betörniük az élvonalba. Mindenesetre úgy tűnik ez őket nem töri le, szép lassan gyűjtik a rajongókat, és a folyamatos albummegjelenések mellett beérik a „másodhegedűs” szereppel is. Ha esetleg korábban nem hallottatok volna erről a bandáról, akkor jó ha tudjátok, hogy a csapat a közepesen kemény kategóriában nyomul, műfajilag a metal/nu-metal kategóriába lehetne besorolni őket, azaz zenéjük a gitárok, ütős dobszólók, elektronikus keverések és a könnyen megjegyezhető, dallamos refrének vonalán mozog. Albumaikon szinte alkalomról alkalomra hozzák a kötelező minőséget, a legújabb Cold Day Memory abban különbözik a legutóbbi lemezektől, hogy a korábban kivált Clint Lowery gitáros visszatért, és ahogy korábban, most is kivette a szerepét a dalszerzésből, sőt, a számok során maga is kiereszti a hangját, ezzel is emelve a korong színvonalát. Ha tehát vevők vagytok a keményebb stílusra, és épp valami újdonságra vágytok (vagy ha korábban már felfedeztétek magatoknak a csapatot), akkor érdemes próbát tenni a Cold Day Memoryvel, hiszen szinte biztos, hogy nem fogtok csalódni. Ütős hangzás, lendület, emlékezetes szövegek – ez a Sevendust új albuma.

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK ➲ Eminem visszatért, és egyéb finomságok...

EMINEM
Recovery

ENRIQUE IGLESIAS
Euphoria

LENA
My Casette Player

MILEY CYRUS
Can't Be Tamed (deluxe edition)

SELENA GOMEZ AND THE SCENE
Kiss and Tell

EREDET

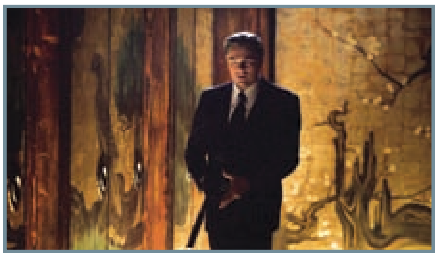
ADATOK

RENDEZŐ
Cristopher Nolan

SZEREPLŐK
Leonardo DiCaprio
Ellen Page
Cillian Murphy
Marion Cotillard

HOSSZA
142 perc

Cristopher Nolan eddig öt nagyjátékfilmet (Memento, Álmatlanság, Batman Kezdődik!, Tökéletes Trükk, A Sötét Lovag) tett le az asztalra, és nagyon úgy tűnik, hogy nem tud hibázni, ugyanis a sokunk által várt hatodik mozija, az Eredet sem okozott csalódást. A Leonardo DiCaprio főszereplésével készült mozi az álmok világába kalauzolja a nézőt, és amellett, hogy egy izgalmas sci-fivel van dolgunk, még egy jókora adag drámát is sikerült becsempészni a szemkápráztató és intenzív jelenetek közé. Az Eredet egy többrétegű film, ahol a zseniális rendezés, a szinte tökéletes színészi játék és a briliáns történet olyan csodálatos egészet alkot, amire igencsak ritkán van példa mostanában a filmszínházakban. Habár ebben a moziban is vannak kicsit lassabb jelenetek, hosszabb párbeszédek, mindezekre szükség van a cselekmény tökéletes kibontásához, annak ellenére is, hogy a film közel két és fél órán keresztül szórakoztatja a nagyérdeműt. Habár azt igencsak korai lenne kijelenteni, hogy az Eredet az idei év legjobb filmje, de mindenképpen azon alkotások egyike 2010-ben, amit látni kell a mozirajongóknak. Izgalmas, elgondolkodtató (a történetre bizony oda kell figyelni) és igencsak látványos produkcióval van dolgunk, olyan filmmel, amiről biztos, hogy évek múlva is lelkendezve fogunk beszélni.



Látványos, elgondolkodtató, kiváló színészi játékkal megtűzdelt akció-sci-fi...

GURUMÉRLEG

...amelyben akad néhány lassabb jelenet, és monoton párbeszéd.

A TETOVÁLT LÁNY

ADATOK

RENDEZŐ
Niels Arden Oplev

SZEREPLŐK
Michael Nyqvist
Noomi Rapace
Sven-Bertil Taube
Peter Haber

HOSSZA
152 perc

Stieg Larsson 2005-ben jelentette meg az azóta világhíres Millenium-trilógiájának első kötetét, a Tetovált lányt, amelyből a regény hazájában, Svédországban 2009-ben készült egész estés mozifilm, amely végre már hazánkban is megtekinthető. A sztori egy újságíró és egy vad múlttal rendelkező hackerlány körül bonyolódik, akik egy 40 éves gyilkosság felderítésébe keverednek bele. A Tetovált lány igencsak kemény mozi, olyan film, ami nem ijed meg a tabuktól, nem hagyja ki az eredeti regény torokszorító jeleneteit, nem egyszer kegyetlen képekkel kell szembesülnünk, ám ez egyáltalán nem baj, ugyanis ennek köszönhetően válik a mozi igazán dermesztő szórakozássá. A két és fél órás játékidő ugyan hosszúnak tűnik, de a film szinte minden perce kincs, igazi jellemfejlődéssel, rendesen kidolgozott karakterekkel, precízen adagolt feszültséggel, és egy megrázó végkifejletet tartalmazó történettel. Aki szereti a borzongató nyomozós történeteket, annak A tetovált lánynál most keresve sem tudnánk jobbat ajánlani, ugyanis ez az alkotás szinte tökéletes, és nagyjából biztos, hogy a mozi megtekintése után nem nyugszunk addig, amíg be nem szerezzük a trilógia másik két darabját is (egyelőre csak könyvben), ugyanis a történet annyira lebilincselő, hogy azonnal tudni akarjuk majd, mi történik a folytatásban...

Hátborzongató történet, hiteles karakterek, és kézzelfogható feszültség...

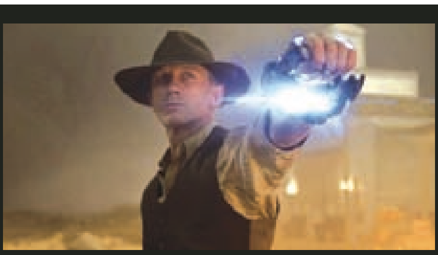
GURUMÉRLEG

...egy olyan filmben, amire nyugodtan mondhatjuk, hogy szinte hibátlan.

AVENGERS MORZSÁK...

A VALAHA VOLT LEGNAGYOBB KÉPREGÉNYFILM?

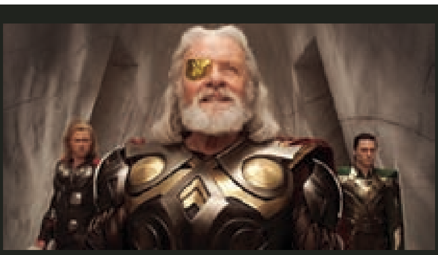
Lapzártánkkal egy időben zajlott a legendás Comic Con rendezvény San Diegóban, ahol számos filmmel kapcsolatban is csepegtettek információkat az alkotók. Kiderült például, hogy a Bosszú Angyalai (Avengers) filmet Josh Whedon fogja rendezni, és szerepelni fog benne Robert Downey Jr. mint Vasember, Samuel L. Jackson mint Nick Fury, Scarlett Johansson mint a Fekete Özvegy, Chris Evans mint Amerika Kapitány, Chris Hemsworth mint Thor, és az is kiderült, hogy Edward Norton után Mark Ruffalo fogja megformálni Hulk karakterét...



COWBOYOK ÉS IDEGENEK

AZ ÉVTIZED LEGFURCSÁBB PÁROSÍTÁSA ÉRKEZIK...

John Favreu a Vasember kalandjai után ismét egy meglehetősen érdekes képregény-feldolgozásba vágta a fejszéjét, méghozzá a Cowboys vs. Aliens című rajzolt történet adaptációját fogja elhozni nekünk a mozikba. Nem tévedés, a film a vadnyugaton fog játszódni, ahol a derék pisztolyhősöknek mindenféle idegen lényekkel kell szembenézniük. A felállás igen érdekes, és a produkcióban olyan színészek vesznek majd részt, mint Harrison Ford, Daniel Craig és Sam Rockwell, szóval jó eséllyel a színészi játékra sem lehet majd panasz. Mi mindenesetre kíváncsian várjuk a 2011-es premiert.



ISTENI MOZI LESZ EZ...

FOLYTATÓDIK A KÉPREGÉNYDÖMPING

Megérkeztek az első képek a Thor című moziból, amely 2011-ben fogja „betámadni" a filmszínházakat. Képünkön egyébként Anthony Hopkins látszik éppen, méghozzá Odin szerepében. A végeredmény valamikor jövő májusban kerül majd a filmszínházakba, és rá két hónappal érkezik majd a „testvérmozi" is, az Amerika Kapitány, szóval el leszünk látva képregényfilmekkel elég rendesen. A szemfülesek egyébként már találkozhattak Thor híres kalapácsával, hiszen a Vasember 2 végén a sivatagba küldött SHIELD ügynök azt találja meg a földbe fúródva...

ÉLI KÖNYVE

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1

ÁRA
1 lemezes: 3199
Blu-Ray: 6990

MEGJELENÉS
július 28.

Habár szerintünk az Éli könyve nem lett valami emlékezetes alkotás, ez a kiadót nem gátolta meg abban, hogy piacra dobja a DVD és Blu-Ray változatot (ami mondjuk azért nem olyan meglepő lépés a részükről...), és végre elmondhatjuk, hogy nemcsak a kép- és hangminőségben van különbség a két változat között, hanem a jóval nagyobb tárkapacitással rendelkező Blu-Ray végre némileg bővebb tartalmat kapott a sima DVD-s változatnál. A „kék lemez" tartalmaz egy Movie IQ játékot, tíz exkluzív kisfilmet Éli világából, további négy rövidebb bemutatóvideót, kimaradt jeleneteket, és némi előzetest. Ugyan a rendelkezésre álló huszonnégy gigabájtnyi helyre ezt egy kicsit karcsúnak érezzük (főleg 7000 forintért), de még mindig bőségesebb a kínálat, mint a sima DVD-kiadás esetében, amin a film mellett mindössze két kisfilm (Éli utazása, a film zenéje), a kimaradt jelenetek és némi előzetes kapott helyet. Mivel az extrák terén egyáltalán nem nagyon brillírozik egyik kiadvány sem, nektek kell eldönteni, hogy maga a film ér-e annyit, hogy csak emiatt bekerüljön ez a lemez a gyűjteményetekbe. Ha mindenetek a Fallout-szerű, lepusztult, posztapokaliptikus világ, illetve szeretitek Denzel Washington és Gary Oldman színészi játékát, akkor még jó választás is lehet, főleg, hogyha a moziban kimaradt nektek ez az alkotás...

A film bőven a nézhető kategória, és a Blu-Ray változaton találhatunk érdekes extrákat is.

GURUMÉRLEG

Sajnos a DVD-változat elég szegényes, elbírt volna még az a lemez némi extrát...

A TITÁNOK HARCA

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
1 vagy 2

ÁRA
1 lemezes: 3199
2 lemezes: 3990
Blu-Ray: 6990

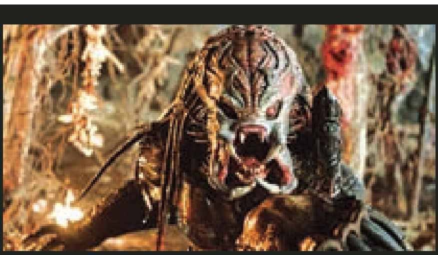
MEGJELENÉS
augusztus 18.

A Sam Worthington főszereplésével készített Titánok harca már rögtön három változatban érkezett a hazai piacra, egyrészt van az egylemezes verzió (amin egy fia extrát nem találunk), aztán a duplalemezes extra változat, illetve a lassan teljesen bevettnek számító Blu-Ray kiadás. Érdekes módon a kétlemezes változat és a „kéklemezes" verzió között nem a mennyiségben, hanem a tartalomban van eltérés. A bővített DVD-kiadás második korongján kimaradt jelenetek, egy werkfilm és néhány kisfilm kapott helyet, míg a Blu-Ray változat „maximális moziélménnyel", egy kisfilmmel, alternatív befejezéssel és kimaradt jelenetekkel várja a film rajongóit/nézőit. Akárcsak az Éli könyve esetében, itt is elmondható, hogy a Blu-Ray változat igencsak alulteljesít a kapacitásához képest, szóval itt is azon áll vagy bukik a vétel, hogy mennyire voltunk elégedettek magával a mozival. Ha esetleg nem láttátok, akkor egy igazi szandálos-kardozós filmről van szó, ahol az emberek szembeszállnak az istenekkel és jó pár mitológiai lénynek a „végére járnak". Amúgy ha a vásárlás mellett döntötök, akkor mindenképpen a kétlemezes változatot érdemes beszerezni, ugyanis csupán nyolcszáz forinttal drágább, mint az egykorongos verzió, szóval értelemszerűen emellett érdemes letenni a voksot, ugyanis az a pár extra megéri azt a pár száz forintot.

Élvezhető és látványos szandálos akciómozi...

GURUMÉRLEG

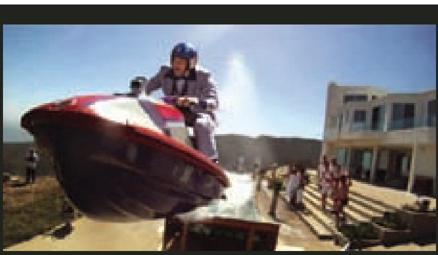
...amelynek a DVD- és Blu-Ray-kiadása sajnos nem sikerült egetrengetőre.



LESZ FOLYTATÁS...

ELKÉSZÜL A PREDATORS KÖVETKEZŐ RÉSZE

Habár nálunk csak a nyár végén kerül bemutatásra, Amerikában már lecsengett a Predators-láz, s habár az Antal Nimród által rendezett film nem döntötte meg a jegybevételi rekordokat, nem is lett bukta, a nemzetközi eredményekkel és a DVD-kiadást követően szinte biztos nyereségessé válik, így a gyártó stúdió máris zöld utat adott egy lehetséges folytatásnak. A második résszel kapcsolatban eddig csak a producer Robert Rodriguez nyilatkozott, aki azt mondta, hogy egyelőre csupán az ötletgyűjtés fázisában vannak. Arról nem volt szó, vajon a második részt is Nimród fogja-e rendezni...



EZ FÁJNI FOG...

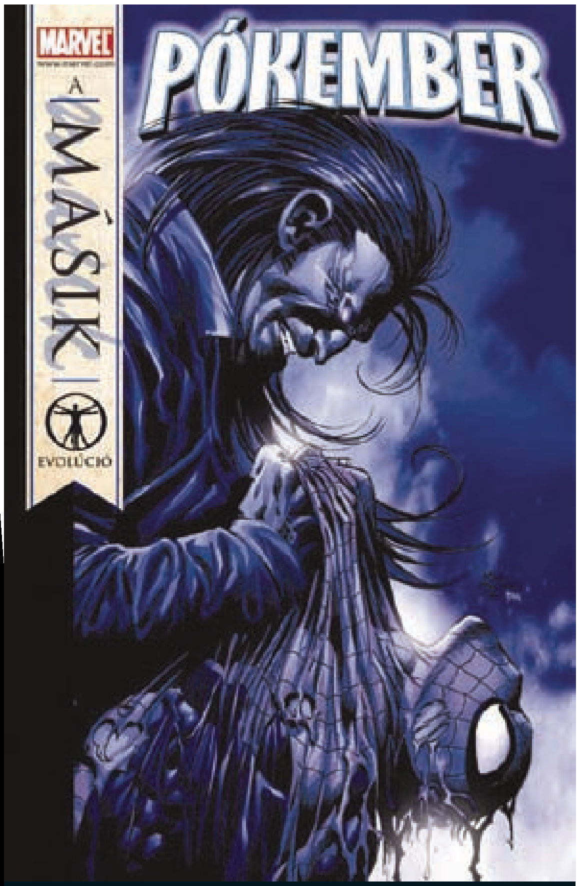
JACKASS 3D-BEN

Bizonyára sokan vannak köztetek olyanok, akik ismerték, és sokak, akik szerették is a Jackass nevű sorozatot, amelyben jó pár őrült figura egészen képtelen dolgokat hajtott végre, nem bánva ha eközben durva sérüléseket szereznek, és igen fájdalmas pillanatokat élnek át. Az eredetileg sorozatként futó „reality" idővel olyan sikeres lett, hogy mozifilm is készült belőle, az őrült figurák pedig most visszatérnek, méghozzá egy 3D-s mozi keretében, hogy a teljesen idióta attrakciókat ezúttal még élethűbb formában mutassák be nekünk. S, hogy mire lehet majd számítani? Nézzétek meg a mellékelt képünket...

ÚJ CSAJ A ROBOTOK KÖZELÉBEN

ÉS EZ ÚJ SZERELMET IS JELENT

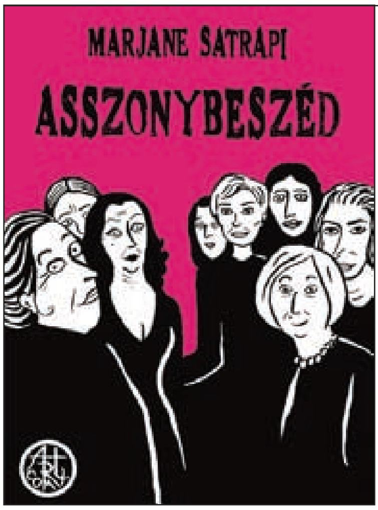
Korábban már beszámoltunk arról, hogy Amerikában (példának okárt Chicagóban) már forog a Transformers harmadik epizódja, és hírt adtunk arról is, hogy Megan Fox már nem fog szerepelni ebben a produkcióban, hanem egy új lány kerül a helyére, méghozzá a korábban modellkedéssel foglalkozó Rosie Huntington-Whiteley. Időközben az is kiderült, hogy Rosie nem Fox szerepét veszi át, tehát nem Mikaelát fogja alakítani, hanem egy teljesen új szereplőt, Carlyt, aki az eredeti Transformers rajzfilmsorozatban Sam felesége volt. Vajon ha lesz esküvő, akkor Optimus lesz a tanú?



A MÁSIK 2.

ÍRÓ **J. MICHAEL STRACZYNSKI** RAJZOLÓ **MIKE WIERINGO, PAT LEE, MIKE DEODATO, PETER DAVID, REGINALD HUDLIN** KIADÓ **Kingpin** OLDALSZÁM **136 oldal** ÁRA **2990 Ft**

A Kingpin kiadó gondozásában folytatódik az elmúlt évek egyik legérdekesebb Pókember történetének magyar kiadása. A másik (The Other) néven futó sorozat befejező kötete ismét hat füzetnyi Pókember képregényt tartalmaz, méghozzá 136 oldalon, igencsak drámai helyzetbe hozva mindenki kedvenc hálószövőjét. Hősünk egyik legnagyobb nemezise, Morlun visszatér, s nem nyugszik addig, amíg vérét nem veszi hősünknek. Meglepő módon a terv sikerrel jár, azonban nem várt fordulatok köszöntenek be Pókember/Peter Parker életében (halálában?), ugyanis hősünk „visszatér" a brutális leszámolás után, és a Vasember „ennek örömére" egy teljesen új ruhát, pontosabban mondva páncélt készít hősünk számára... A Másik című kaland több szempontból is érdekes hálószövő történet, hiszen a korábban (a maga módján) „realista" képregényt jócskán áthatja a misztikum, továbbá a hat füzetet különböző rajzolók alkották, minek köszönhetően a kötet grafikai színvonala meglehetősen hullámzó, ami az átlag olvasók számára kissé furcsa lehet. Ami biztos, hogy az előzmény birtokában nem érdemes belevágni ebbe a kalandba, azonban azzal együtt mindenképpen érdemes kézbe venni, főleg ha Pókember rajongó vagy.



Asszonybeszéd

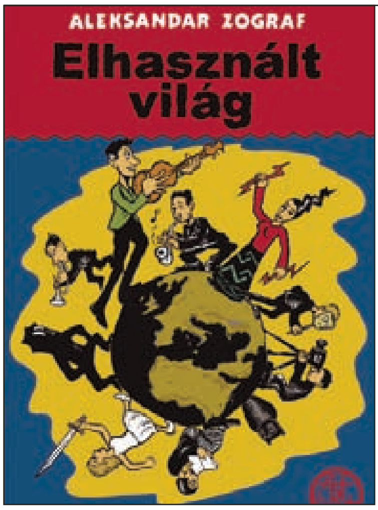
ÍRÓ/RAJZOLÓ **Marjane Satrapi** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **140 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Marjane Satrapi neve sokak számára ismerős lehet, hiszen neki köszönhetjük a kétkötetes Persepolis című képregényt, amiből két évvel ezelőtt animációs film is készült. Az említett képregény (és film) az iráni mindennapokat mutatta be az olvasóknak/nézőknek, kendőzetlenül, őszintén, de mégis ironikus humorral megfűszerezve, rávilágítva arra, hogy nem biztos, hogy a híradások nagy szavai és a szalagcímek alapján kell megítélni egy országot. Amíg a Persepolis egy ország bemutatása volt a főszereplő életén keresztül, addig az Asszonybeszéd egy sokkal kötetlenebb, könnyedebb darab, amely az ország helyzete helyett a családra koncentrál, és a szerző kellemesebb emlékeit helyezi a fókuszba. Ahogy a cím is mutatja, a középpontban a nők állnak, és az ő beszélgetéseik, amelyek annak ellenére is igen nyitottak és őszinték, hogy iráni asszonyokról van szó. Előkerülnek itt a férfiak, a párkapcsolatok, sőt, még a szex is, és annak ellenére is szórakoztatóak, hogy legtöbbjük nem egy kellemes alapszituációból indul ki. A kötet egyébként már nem annyira képregény, mint a nagynevű elődje, sokkal több benne a szöveg, és a panelfelépítés, maga a rajz is másodlagos a történetek mellett, ennek ellenére, aki annak idején szerette a Persepolist, ezzel a kiadvánnyal is tehet egy próbát, ugyanis a szereplők és hangulat ismerősök lesznek, a mondanivalóra pedig maga a szerző a garancia.

Scott Pilgrim a világ ellen 2.

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Bryan Lee O'Malley** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **200 oldal** ÁRA **1990 Ft**

Itt van Scott, itt van újra – énekelhetnénk hangosan Petőfi Sándor után szabadon, de inkább mégsem tesszük, hiszen egyrészt meglehetősen hülyén hangzana, másrészt igazunk sem lenne, hiszen a Scott Pilgrim sorozat második kötete az első résszel egy időben került a könyves- és képregényboltok polcaira. Ettől függetlenül mindenképpen szeretnénk megemlékezni a roppant szórakoztató széria második részéről, ugyanis az idei képregénykínálat egyik legegyedibb és legszórakoztatóbb darabjáról van szó. Scott barátunk ugye egy teljesen átlagos figura, aki egy szép napon szerelembe esik a csomagfutár Ramonával (a hölgy a borítón), ám ahhoz, hogy elnyerje a lány kegyeit, meg kell küzdenie annak hét gonosz exbarátjával. A szitu eleje tök ismerős, a másik fele már kicsit fura, de éppen ez adja meg a képregénynek azt a sajátos bájt, ami képes azonnal elvarázsolni az olvasót, sőt, mi több, egyenesen Scott Pilgrim rajongóvá tenni. Videojátékok, zene, szerelem, exbarátnők, humor, ismerős élethelyzetek, váratlan fordulatok, némi sci-fi, és jókora adag hangulat – ez a Scott Pilgrim képregény tömören összefoglalva, ezúttal kétszáz oldalon. Azonban ha túljutottatok rajta, akkor sincs gond, ugyanis még idén érkezik a harmadik rész, és ha jók leszünk, akkor a kiadó, a Nyitott Könyvműhely talán még a negyediket is eljuttatja majd a Mikulásnak kirakott csizmáinkba…



Elhasznált világ

ÍRÓ/RAJZOLÓ **Aleksander Zograf** KIADÓ **Nyitott Könyvműhely** OLDALSZÁM **152 oldal** ÁRA **2680 Ft**

Nem először jelenik meg Aleksander Zograf-kötet Magyarországon, hiszen a szerző korábbi munkája, a Pszichonauta – Látomások a Balkánról is megjelent itthon, és ahogy a cím is mutatja, Zograf munkája a déli szomszédaink életével foglalkozott. Az előző kötet az ott dúló szörnyű háború emlékeivel volt tele, a most megjelent Elhasznált világ pedig már egy békésebb országot mutat be. Amíg az előző képregény főleg a szerző élményein alapult, addig az új gyűjtemény, annak „egyperces" rajzai már másokra, külső szereplőkre támaszkodnak, és az író/rajzoló ezeken a szereplőkön keresztül mutatja be a mindennapi világ furcsa alakjait és eseményeit, és az ezzel kapcsolatos saját meglátásait. A kis történetek legtöbbször viccesek, ironikusak (a kissé pesszimista kötetcím ellenére is), és az alapszituációkhoz sokat hozzátesz Zograf sajátos rajzstílusa is. Külön kuriózum, hogy a kötetben helyet kap Magyarország is, Aleksander itt szerzett élményei elevenednek meg rajzos formában, és az olvasó jólesően szembesül vele, hogy az alkotó pozitívan gondol fővárosunkra, és annak lakóira. Az Elhasznált világ egy különleges képregény, igencsak eltér az átlag szórakoztató munkáktól, de ha szeretnénk egy egészen új formában megismerni a déli szomszédaink életét, illetve nyitottak vagyunk az egyedi képregényekre, akkor ez a kötet biztos, hogy nem fog csalódást okozni.

RAJONGÓI ÖSSZEFOGÁSBÓL KÉPREGÉNY

ISMÉT LESZ ITTHON 'Y, AZ UTOLSÓ FÉRFI'

Meglepően sajátos módon, a rajongók anyagi hozzájárulásának köszönhetően fog (ismét) megjelenni a közeljövőben a sokak által kedvelt, 'Y, az utolsó férfi' című Vertigo-képregény.

CARTAPHILUS FOLYTATÁSOK HAMAROSAN

TOVÁBB FOLYTATÓDIK AZ IGÉNYES KÉPREGÉNYÁRADAT

Az elmúlt 2 évben számos igényes képregényt köszönhetünk a Cartaphilus kiadónak, és a szekér nem állt meg, ugyanis még idén érkezik a Hellboy és a Setét Torony második része, továbbá a Sandman széria 3. kötete.

KÁZMÉRÉKBÓL SOSEM ELÉG

A ROSSZCSONT ÉS A PLÜSSTIGRIS KALANDJAI FOLYTATÓDNAK

Kázmér és Huba rajongói örülhetnek, ugyanis még idén ősszel megjelenik magyarul a széria nyolcadik kötete, illetve egy bónuszkiadvány is, Kázmér és Huba képeskönyve lusta vasárnapokra címmel.

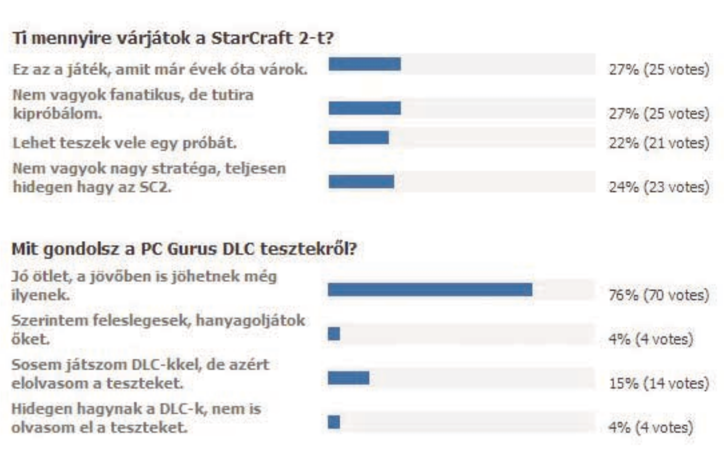
FACEBOOK

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, és azt is említettük, hogy megtartottuk az első két nyereményjátékunkat, amelyek keretében képeket kellett feltölteni a PC Guru facebookos albumába, és a nyertesek fotóit meg is találhattátok itt az újságban. Azóta a közösségünk tovább bővült, jelenleg több mint ezer olvasónk követ minket, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen hamarosan újabb értékes nyereményjátékkal jelentkezünk!

WWW.FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

SZAVAZTAK AZ OLVASÓK!



A Facebookon nem csak kommentelni, lájkolni és nyerni lehet, de rendszeresen kíváncsiak vagyunk a véleményetekre a játékvilággal és a magazinnal kapcsolatban. Legutóbb a mostani számunkban tesztelt StarCraft 2 és a magazinban szereplő DLC-tesztek kapcsán voltunk kíváncsiak a véleményetekre. Íme az eredmény...

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a 'Follow' gombra.

OLVASÓK CSIRIPELIK...

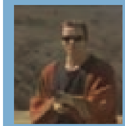
Fenn vagyunk a twitteren, és az olvasóink itt is folyamatosan kommunikálnak velünk, így most összeállítottunk egy kis válogatást a június hónapban érkezett csiripekből. Regisztráljatok ti is, és kövessetek minket.

twitter.com/rencow

Kérünk még fotót a Facebookra, az utcsóba Chris a hajhagymái növekedésére koncentrál?

Még mindig sikeresek a szerkesztőségi fotók...

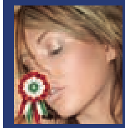
twitter.com/adocsokkente



Nem tudjátok véletlenül, hogyan lehet megszerezni Mo kártyáját a Battleforge-ban?

Ti tudjátok? Mi nem tudjuk...

twitter.com/gabor11



Marha jó lett a @pcgurumagazin új kinézete, nagyon tetszik!

Az olvasónak tetszik az új külalak.

twitter.com/fremen16

Miért kell ilyen jó időben dolgozni mennem?

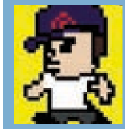
Hát ez bizony egy kemény kérdés...

twitter.com/SplitGuy

Nekem tetszenek ezek az időegyeneses történelemórák! :)

Van, akinek bejött a Lego timeline.

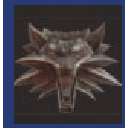
twitter.com/dzsoni19



A Mass Effect 2 DLC-k bemutatója nagyon tetszik, remélem a jövőbeni a kiegészítőivel is fogtok ilyen részletesen foglalkozni.

Elég csak fellapozni a mostani számot.

twitter.com/minastiris



Nekem tetszik az új dizájn bár kellett egy kis idő hogy hozzászokjak. Egyébként most látom, hogy egy twittem is van a lapban.

És megint bent vagy. Hihetetlen! :)

JÁTÉKDEMÓK
Lego Harry Potter: Year 1–4 / Governor of Poker 2 / BeachBlox / Farm Frenzy 3: Madagasca r / Lost Lagoon The Trail Of Destiny / Tinseltown Dreams: The 50's

INGYENES JÁTÉKOK
Volleyball Fight / Aquitania / Super Motocross

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Crackdown 2 (Xbox 360) / Lego Harry Potter: Year 1-4 / Singularity / Sniper: Ghost Warrior

MOZIELŐZETESEK
Despicable Me / Harry Potter and the Deathly Hallows / Piranha / Red / The American

VIDEÓK
Bulletstorm / HAWX 2 / Crysis 2 / James Bond 007: Blood Stone / PES 2011

HÁTTÉRKÉPEK
Aion (2db) / Darksiders / DeathSpank / Devil's Third / Driver: San Francisco / NFS: Hot Pursuit / Raving Rabbids: Travel in Time / Tera / LotR: War in the North

JAVÍTÁSOK
Singularity v1.1

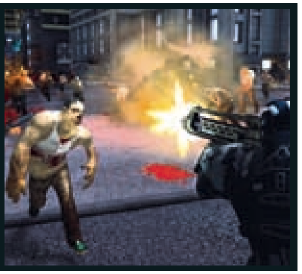
TURKÁLÓ
CD-DVD írás Ashampoo Burning Studio v6.77 / Burn4Free v4.9 / CDBurnerXP v4.3.5.226 / ImgBurn v2.5.1.0
Fájlkezelés 7Zip v4.65 / PC Inspector File Recovery 4 / Total Commander v7.55a / WinRar v3.93
Képkezelés Fastone Image Viewer v4.2 / GIMP v2.6.10 / IrfanView v4.27 / Paint.NET v3.5.5 / XnView 1.97.4
Multimédia Adobe Reader v9.3 / CDEx 1.7.0 BETA 4 / Get My Videos Back v1.2.0.0 / K-Lite Codec Pack v6.1.0 / MediaMonkey v3.2.0.1294 / StreamHijacker v0.720 / WinAmp 5.581 / XviD v1.2.2 codec
Rendszer Advanced SystemCare Free v3.6.1 / Game Booster v1.5 / Smart Defrag v1.45 / Glary Utilities v2.26.0.956 / TeamViewer v5.0.8703
Számítógép-védelem Avast Free Antivirus v5.0.594.100712 / Avira AntiVir Personal v10.0.0.567

SUPER MOTORCROSS

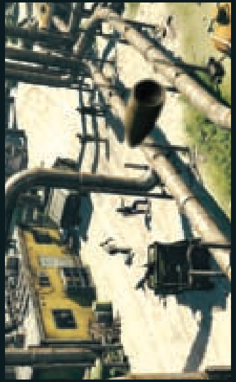
LEGO HP: YEAR 1-4
DEMO

GOVERNOR OF POKER 2
DEMO

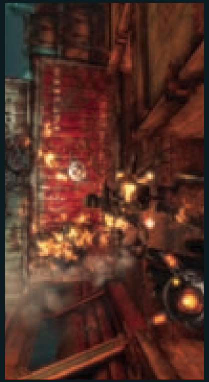
CRACKDOWN 2 (X360)
VIDEOTESZT



PCGURU DVD **DARK SECTOR** **2010. 09.**



SNIPER: GHOST WARRIOR
Videoteszt



SINGULARITY
Videoteszt

PCGURU
DVD 09.

Dungeon Siege 3

ELŐZETES Mostanában csupa olyan Diablo-klónt mutattunk be, amivel maximum a Blizzard projektjének megjelenéséig üthettük el az időt, azonban most végre jön valami olyan, ami még a nagy öreget is megszorongathatja kicsit. A következő számban kiderül, mennyire valós a veszély.

Kane & Lynch 2: Dog Days

TESZT Az első rész – teljesen megérdemelten – borzalmas bukta volt, azonban az IO minden tudását összeszedve egy olyan folytatáson dolgozik, ami feledtetni tudja az eddig történteket. Persze ilyen alapötlettel nehéz kétszer mellényúlni... Vagy mégsem?

Need For Speed: World

TESZT Az Electronic Arts nem adja fel: minden elérhető brandjét belemártja kicsit a mikrotranzakciós MMO-k világába. A következő számból kiderül, hogy mennyire éri meg megvásárolni a majdnem ingyenes Need For Speed World-öt.

GamesCom 2010

ELŐZETES Mire ez a szám megjelenik, már csak alig két hét lesz a gépünk indulásáig. Idén is utazunk a messzi Kölnbe, hogy ott aztán hosszú napokig ne csináljunk mást, mint sajtótájékoztatók és zárt ajtók mögötti demók közt rohangáljunk. Hogy mit látunk majd? A következő szám monstre összeállításából kiderül!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

SZEPTEMBER 9-ÉN

JELENIK MEG!

GIGABYTE™
No.1 USB 3.0 Motherboard
UNLOCKED PERFORMANCE
UNLOCKED POWER
GIGABYTE Unlocked Power and 4 Way Graphics Motherboards
4 Way SLI
4 Way CrossFireX
GA-X58A-UD9
Up to 40% Faster
ON/OFF Charge
3X USB Power
SLI
ATI CROSS FIRE X TECHNOLOGY
24
333
Ultra Durable 3
6 Core CPU
2X Copper PCB
www.gigabyte.eu
These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

576 KBYTE
KIEMELT AJÁNLATA

MEGÉRKEZETT AZ ÚJ

XBOX 360®

Novembertől már kapható a legújabb mozgásérzékelős szenzor, így nem lesz szükséged kontrollerre!

KINECT™
for XBOX 360.

250 GB-OS MEREVLEMEZ
hogy legyen elég hely extra tartalmaidnak

BEÉPÍTETT WI-FI
az egyetlen konzol beépített 802.11n Wi-fi adapterrel

MEGÚJULT KÜLSŐ
fényes fekete borítás, kisebb és halkabb elődjeinél

VEZETÉK NÉLKÜLI KONTROLLER
a géphez illeszkedő fekete színben

Az új Xbox 360 konzolt keresd július 16-tól az 576 KByte üzleteinkben, vagy webáruházunkban:

WWW.576.HU